Tot.456

编辑视点：成功的方程式，不能乱套用——《辐射76》到底都错在哪里？

游戏机实用技术

VGTime



攻略透解

正当防卫4

系统详解＋全作战行动攻略＋成就／奖杯指南

- 特别企划 -

阻碍主线进行的

大敌

——游戏中的各类卡牌游戏

暗黑血统 III

全收集流程攻略＋全成就／白金指南

绝体绝命都市4 PLUS夏日回忆

全收集流程＋白金详解

任天堂明星大乱斗 特别版

系统详解＋进阶技巧＋灯火之星说明

ULTRA CONSOLE GAME

新闻专题

PlayStation Classic 全面评测

特快专递

变种元年 伊甸之路

女神异闻录 Q2 新影院迷宫

附赠

岁月拼盘 怀旧别册

2018.12B

定价：RMB 19.80

ISSN 1008-0600

24>


真·三国无双8
官方艺术设定集
1月上旬上市
三国百猛将 八方真无双！
真·三国无双8 官方艺术设定集 上
真·三国无双8 官方艺术设定集 下
"敌将，已被我击败！"
定价
118元（每册）
天闻角川×游戏时光×UCG
联合出品
©KOEI TECMO GAMES CO.,LTD. All rights reserved.KADOKAWA CORPORATION


怀旧玩家 VOL.2
1+2 优惠套装 UCG商城热销中
UCG 20周年纪念
特别企划
老游戏文化类专刊 献给新老读者的一份情怀
焦点特辑
CAPCOM百万销量游戏纵览
CAPCOM失落名作系列回顾
包括《吞食天地》、《快打旋风》、《洛克人X》、
《恐龙危机》、《鬼武者》等经典游戏的详尽回顾
游年芳华
游戏秘史——
《生化危机1.5》
深入研究
光盘收录
《鬼武者1·3》
幕后制作花絮
复古专栏
全新栏目：硬件道场
CAPCOM的街机帝国之魂——
CPS系列基板回顾
全彩大16开
160页/105克铜版纸
+DVD光盘
定价
38元
现已上市
CAPCOM
街机帝国之魂


首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
Devil May Cry
Graphic Arts
何止狂拽酷炫？
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
授权中文版
现已上市 扫码购买
定价
88元
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集

TV GAME半月刊
2018.12B



© 2018 Nintendo

总第 456 期

COVER STAFF
封面用图：任天堂明星大乱斗 特别版
封面设计：雷普利

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

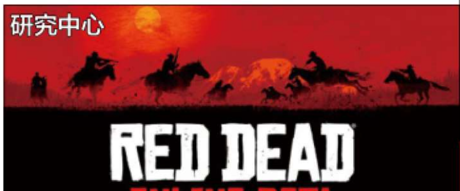
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 12 月 16 日
定　　价：人民币 19.80 元

UCG ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS



P18
PlayStation Classic全面评测



P25
荒野大救赎 II



P30
任天堂明星大乱斗 特别版



P56
绝体绝命都市4 PLUS 夏日回忆

游见识
PREVIEW & REVIEW

003 游戏情报站
008 深度视界
015 黄金眼

新闻专题
018 PlayStation Classic全面评测

前线狙击
022 超级机器人大战T

游技术
NOW PLAYING

研究中心
025 荒野大救赎 II

028 猎人集会所

攻略透解
030 任天堂明星大乱斗 特别版
056 绝体绝命都市4 PLUS 夏日回忆
071 暗黑血统 III
080 正当防卫4

特快专递
092 女神异闻录Q2 新影院迷宫
097 变种元年 伊甸之路

游戏进行时
102 战地5

104 VR乐园

全员集结打出最强一击！

传说中的灾难级游戏终于登场

游深度
CULTURES OF GAMER

106 游朝忆日

特别企划
108 阻碍主线进行的大敌——游戏中的各类卡牌游戏

113 读编往来
115 小编寄语
119 新作发售表

漫步于电影之海

收藏者 ______________________ 收藏日期 ______________________

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

女神异闻录Q2 新影院迷宫	15 92

NS

超级机器人大战T	22
任天堂明星大乱斗 特别版	17 30
深渊狂猎	视频
死或生 极限沙滩排球3 绯红	视频

PS4

Anthem	视频
暗黑血统III	15 71
变种元年 伊甸之路	16 97
超级机器人大战T	22
古墓丽影 暗影 命运锻炉	17
鬼泣5	视频
荒野大救赎 II	25
绝体绝命都市4 PLUS 夏日回忆	56
深渊狂猎	视频
死或生 极限沙滩排球3 绯红	视频
王国之心III	视频
战地5	102
正当防卫4	16 80

XOne

Anthem	视频
Ashen	17
暗黑血统III	15 71
变种元年 伊甸之路	16 97
古墓丽影 暗影 命运锻炉	17
鬼泣5	视频
荒野大救赎 II	25
王国之心III	视频
战地5	102
正当防卫4	16 80

再来一回合我就睡觉
——黄金眼月旦评 2018 年 11 月份

谁才是你心目中的年度游戏
——TGA 2018 宣传影像

456期视频集合

bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集











Gamehalo DVD 现已全面升级为 Gamehalo ONLINE

特别收录

游戏月旦评
2018年11月份游戏评测

《怪物猎人 世界》
搞笑动画：历战王冥灯龙

TGA 2018
宣传影片

新作影像集锦

鬼泣 5
Anthem
死或生 极限沙滩排球 3 绯红
王国之心 III
深渊狂猎

电影前线

复仇者联盟 4
惊奇队长

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

TOPIC

两虎相争 《战神》成 TGA 最大赢家

一年一度的 TGA 在 12 月 7 日落下帷幕。和去年任天堂一统江山，赢得毫无悬念不同，今年大部分玩家的年度游戏头号热门《荒野大救赎Ⅱ》并没有夺得年度游戏的殊荣，年度游戏是另一款备受触目的游戏：年初发售的 PS4 独占大作《战神》。《战神》同时拿下了最佳游戏开发以及最佳动作冒险游戏，而《荒野大救赎Ⅱ》则成为了 TGA 上获得奖项最多的游戏，它获得了最佳叙事、最佳配乐、最佳音效设计和最佳表演。

除了这两款 3A 大作以外，拥有硬核难度的平台动作独立游戏《塞莱斯特山》成为了另一位大赢家，本作不光获得了年度游戏的提名，并成为惟一一款获得提名的独立游戏，还获得了年度影响力游戏和最佳独立游戏。而过去一年多让 EPIC 数钱数到手软的《堡垒之夜》则凭借着压倒性的优异表现获得了最佳运营中游戏和最佳多人游戏，可谓是当今多人对战类游戏界的绝对王者。

本次TGA部分获奖以及提名游戏如下（其中红字为获奖游戏）

（获奖游戏以粗体标出）

■年度游戏
- 刺客信条 奥德赛
- 塞莱斯特山
- **战神**
- 漫威蜘蛛侠
- 怪物猎人 世界
- 荒野大救赎Ⅱ

■最佳运营中游戏
- 无人天空
- 彩虹六号 围攻行动
- 命运2 遗落之族
- **堡垒之夜**
- 守望先锋

■最佳游戏开发
- 逃
- 底特律 化身为人
- **战神**
- 漫威蜘蛛侠
- 荒野大救赎Ⅱ

■最佳叙事
- 底特律 化身为人
- 战神
- 漫威蜘蛛侠
- **荒野大救赎Ⅱ**
- 奇异人生2 第一章

■最佳艺术指导
- **奥伯拉丁的回归**
- 刺客信条 奥德赛
- 八道旅人
- 荒野大救赎Ⅱ
- 战神

■最佳配乐
- 塞莱斯特山
- 战神
- 漫威蜘蛛侠
- 二之国2 王国再临
- 八道旅人
- **荒野大救赎Ⅱ**

■最佳音效设计
- COD 黑色行动4
- 地平线4
- 战神4
- 漫威蜘蛛侠
- **荒野大救赎Ⅱ**

■最佳表演
- Bryan Dechart（康纳）– 底特律 化身为人
- Christopher Judge（奎托斯）– 战神
- Melissanthi Mahut（卡桑德拉）– 刺客信条 奥德赛
- **Roger Clark（亚瑟·摩根）– 荒野大救赎Ⅱ**
- Yuri Lowenthal（彼得·帕克）– 漫威蜘蛛侠

■年度影响力游戏（此奖项为表彰那些据有社会影响力的游戏）
- 11-11 回忆重述
- **塞莱斯特山**
- 弗洛伦斯
- 奇异人生2 第一章
- 失踪 JJ 玛柯菲尔德和回忆岛

■最佳独立游戏
- **塞莱斯特山**
- 死亡细胞
- 深入裂隙
- 奥伯拉丁的回归
- 信使

■最佳移动游戏
- 甜甜圈小郡
- **弗洛伦斯**
- 王权 权力的游戏
- 堡垒之夜
- 绝地求生 移动版

■最佳VR/AR游戏
- **宇宙机器人 搜救行动**
- 节奏光剑
- 防火墙 零点时刻
- 莫斯
- 俄罗斯方块 效应

■最佳动作游戏
- **死亡细胞**
- 孤岛惊魂5
- 洛克人11
- COD 黑色行动4
- 命运2 遗落之族

■最佳动作/冒险游戏
- 刺客信条 奥德赛
- **战神**
- 漫威蜘蛛侠
- 荒野大救赎Ⅱ
- 古墓丽影 暗影

■最佳角色扮演游戏
- 勇者斗恶龙Ⅺ 寻觅逝去的时光
- 二之国Ⅱ 王国再临
- 八道旅人
- 永恒之柱Ⅱ 死火
- **怪物猎人 世界**

■最佳格斗游戏
- 苍翼默示录 交叉组队战
- **龙珠Z战士**
- 灵魂能力Ⅵ
- 街头霸王Ⅴ 街机版

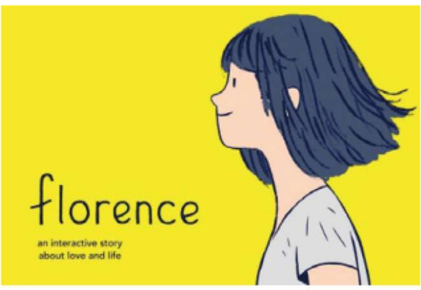
■最佳家庭游戏
- 马力欧网球ACE
- 任天堂Labo
- **胡闹厨房2**
- 银河联军
- 超级马力欧派对

■最佳策略游戏
- BATTLETECH
- 冰汽时代
- 旗帜的传说3
- **深入裂隙**
- 战场女武神4

■最佳体育/竞速游戏
- FIFA 2019
- **极限竞速 地平线4**
- 马力欧网球ACE
- NBA 2K19
- 职业进化足球足球2019

■最佳多人游戏
- COD 黑色行动4
- 命运2 遗落之族
- **堡垒之夜**
- 怪物猎人 世界
- 盗贼之海

■最佳独立游戏工作室处女作
- 甜甜圈小郡
- 弗洛伦斯
- 莫斯
- **信使**
- 尤库的小岛快递







IGN 日本公布 2018 年年度十佳游戏名单

TGA 2018 结束一周后，IGN 日本于 12 月 13 日公布了属于他们的年度游戏大奖名单，这个名单由 20 位撰稿人和编辑们选出。提名游戏必须在 2017 年 12 月 21 日到今年 11 月 30 日发售的游戏，且包含日版。和往年一样，除了年度游戏以外，IGN 日本还会以游戏类型决出各自的佼佼者。



获奖游戏名单如下

■最佳游戏开发/最佳游戏工作室处女作
宇宙机器人 搜救行动

■最佳剧情
荒野大救赎 II

■最佳视觉效果
八道旅人

■最佳音效
俄罗斯方块 效应

■最佳多人游戏体验
COD 黑色行动4

■最佳家庭游戏
胡闹厨房2

■最佳独立游戏/最佳创新游戏
奥伯拉丁的回归

■最佳重制游戏
巨像之咆哮

■最佳运营中游戏
堡垒之夜

■年度十佳游戏（排名分先后）

10.八道旅人
9.灵魂能力VI
8.弗洛伦斯
7.塞莱斯特山
6.奥伯拉丁的回归
5.COD 黑色行动4
4.战神
3.宇宙机器人 搜救行动
2.怪物猎人 世界
1.荒野大救赎 II



业界声音
THE VOICE

Read it，boy.



《战神》中奎托斯的配音演员
Christopher Judge

在 TGA 上的颁奖环节中，奎托斯的配音演员 Christopher Judge 与阿特柔斯的配音演员 Sunny Suljic 一起上台公布奖项。而在 Sunny Suljic 公布奖项之前，Christopher Judge 在现场观众的万众期待下说出了游戏中的那句经典台词，这也成为了今年 TGA 上的最佳时刻之一。

CALENDAR
周●游记
2018.12
DEC

星期日

2

●育碧官方宣布收购**荷兰游戏服务器提供商** i3D.net，收购目的是为了改善育碧游戏在线多人模式的网络体验。后者为包括 EA、育碧在内的多家大型游戏公司提供专用服务器，在全球 26 个数据中心，其中包括中国香港和上海，拥有 10000 多台服务器。

星期一

3

●《最终幻想 15》制作人**田畑端**发表声明称正在组建一家新的公司，名为 **"JP GAMES"**，预计将于 2019 年 1 月正式运营。

●《绝体绝命都市 4 Plus 夏日回忆》和《方根书简 Last Answer》将推出**繁体中文版**，中文版发售日暂未公布，这同时也是"《绝体绝命都市》系列"的第一次中文化。

●一年一度的 PlayStation Awards 举行，这个奖项用来表彰在 PS 平台上获得高销量的游戏，《怪物猎人 世界》获得了 **"四白金奖"**，也就意味着本作在 2018 年的销量突破了 400 万套（截止至 2018 年 9 月 30 日）。



星期二

4

●在此前担任《光环》导演的 Rupert Wyat（《猩球崛起》导演）宣布已经**离开**了《光环》美剧项目。《光环》美剧预定将于 2019 年开机，共 10 集，故事将展现"26 世纪人类与星盟之间史诗般的交锋"。

星期三

5

● Koei Tecmo 神秘新作确定为《赛马大亨 9》，预计将于明年 3 月发售，将登陆 PS4/NS/PC 平台。

● Epic 宣布将在 2018 年年内上线网络游戏商城 **Epic Games Store**。值得一提的是，在上面销售的游戏，Epic 只会抽取其中 12% 作为收入，和 Steam 的 30% 形成鲜明对比。

星期四

6

●在《辐射 76》典藏版的"帆布包被替换"事件之后，Bethesda 官方宣布只要玩家登陆官网填写个人资料和购买信息即能获得补偿，然而玩家却发现在申请赔偿后却发现同时获得了访问其他玩家个人信息的访问权限。Bethesda 随后修复了这个**系统漏洞**。

星期五

7

● TGA 2018 落幕，《战神》获得**年度游戏**。



星期六

8

● Skybound 宣布《**行尸走肉 最终季**》的第三章“Broken Toys”将于 2019 年 1 月 15 日发售，登陆全平台。而且工作室向玩家保证，在第三章上线之前，之前的游戏将会重新上架。今年 9 月中旬原开发商 Telltale 突然宣布裁员，并取消了多个游戏项目，其中包括了《行尸走肉 最终季》的第三章以及后续章节。

星期日

9

●《COD 高级战争》、《COD 二战》等游戏的开发商 Sledgehammer Games 的联合创始人之一 **Glen Schofield** 宣布将在今年年底离开动视暴雪。

● Forever Entertainment 和世嘉正式宣布将联合**重制**初代《铁甲飞龙》和《铁甲飞龙 Zwei》，前者预计将于明年年度发售，后者则发售日未定。

星期一

10

● Xbox 官方微博宣布 XOne 独占大作《除暴战警 3》将在明年 2 月 15 日同步发售中文版，并同时加入 XGP 阵容。

● PlayStation 中国宣布 2TB 版 PS4 Pro 主机（CUH-7200 系列）将于 2018 年 12 月 21 日在中国大陆发售，价格为 3199 人民币。

●《怪物猎人 世界》公布大型付费更新《**ICEBORNE**》，内容包括新地图、新怪物、新人物等，故事紧跟在本篇之后，预定将于明年秋季发售。同时公布的还有将于明年春季发布的与《巫师 3 狂猎》的联动，“白狼”杰洛特将参战。



星期二

11

● BNEI 宣布《超级机器人大战 T》将于 2019 年 3 月 20 日在日本发售，登陆平台为 PS4/NS。

● 微软 Xbox 台湾官方 Facebook 确认 One 版《王国之心III》将推出**中文字幕版**，发售日和售价尚未确定

星期三

12

● 索尼宣布 PS4 独占游戏《底特律 化身为人》销量突破 **200 万**分，这同时也是开发团队 Quantic Dream 有史以来销售速度最快的一款游戏。

● 据外媒报道，日本地区 NS 累计销量在发售以来的第 93 周内突破了 **600 万**台。

星期四

13

● Epic 宣布将为所有游戏开发者免费提供**跨平台开发组件**，组件用于跨平台联机的技术支持，和游戏使用哪个引擎开发没有关系。

星期五

14

● 4A Games 宣布旗下游戏《地铁 流亡》将提前一周，也就是 **2019 年 2 月 15 日**发售，登陆平台为 PS4/XOne/PC。



业界声音
THE VOICE

我不觉得这（全员集结）会再次在系列重演。



创造奇迹的男人
樱井政博

在接受外媒访问时，《任天堂明星大乱斗 特别版》制作人樱井政博表示，本作能有如此多来自不同游戏公司的多个游戏角色齐聚一堂是一个奇迹，之后即便系列再出新作，也很难再次重现。而作为这个“奇迹”载体的本作，也理想当然地获得了销量和口碑的双重成功。

未来从这里开始 Epic 将为所有开发者免费提供跨平台开发组件

作为跨平台联机游戏中最受欢迎的，并间接促成了 PS4、XOne、NS 三个平台跨平台联机的《堡垒之夜》已经实现了七个平台联机。而最近，Epic 正式宣布将在明年陆续开放一系列有助于开发者进行游戏跨平台开发的开发组件，最重要的是，这些开发组件都是免费的。

EPIC 的 CEO Tim Sweeney 说道：“EPIC 投放了大量精力在《堡垒之夜》上，并在七个平台上达到了两亿玩家。现在我们致力于让所有的开发者提供免费的跨平台开发组件，无论他们的游戏是哪个平台、商店还是引擎开发都可以使用。”

关于这个开发组件，这个组件包括了跨平台登陆、匹配、内购项目、语音聊天、成就和云储存。而且按照官方说法，这只是跨平台发展的第一步，在未来还会加入新的开发支持，诸如社交选项和反作弊功能。



TGA 游戏短波

THE GAME AWARDS

和去年“任天堂天下第一”的一边倒局面不同，今年的 TGA 呈现出了《战神》和《荒野大救赎 II》的两强相争局面，而前者最终也获得年度游戏的殊荣。实话实说，在笔者看来，每个玩家心目中想必都有自己的年度游戏，TGA 看着乐就可以了。当然了，今年的 TGA 依然公布了众多新作的预告片，除了有不少公布已久的游戏确定发售日或者发布最新预告片以外，还有不少游戏选择了 TGA 作为自己亮相登场的首个舞台。那么，今年 TGA 上又公布了哪些新游戏呢？接下来就让我们来看一看吧。

孤岛惊魂 新曙光

机种：PS4/XOne/PC	发行商：Ubisoft
类型：动作冒险	发售日期：2019年2月15日

“《孤岛惊魂》系列”公布的最新作《孤岛惊魂 新曙光》，和之前的《血龙》以及《野蛮纪元》类似，并不是系列正统续作，也不是一款全价游戏，而更像是《孤岛惊魂 5》的衍生作。故事发生在前作结局 17 年后，希望郡和美国早已成了一片废土。出乎意料的是，核爆并没有终结地表上的一切生命，不光是人类，希望郡的生态圈也得到了重生。就是在这么一个万物重生的世界中，名为“拦路匪徒”的匪帮出现并占领了希望郡。玩家作为新来乍到的废土居民，将带领当地居民，就像当年那位带领居民反抗邪教的无名郡警一样，踏上抵抗匪帮的征途。

本作的地图在前作基础上作出了修改，地貌的变化可谓是翻天覆地。除了希望郡，玩家还可以通过“远征”前往全新的独立区域进行探索和战斗。此次玩家将要对抗的名为米奇和卢的双胞胎姐妹，而前作中登场的众多角色都会在本作登场，官方还没有公布具体有哪些老角色活了下来，但可以确定的是前作大反派约瑟夫还活着。可惜的是，前作玩家的爱犬阿布已经确定死亡（毕竟也过了 17 年），本作中玩家的狗将会换成秋田犬 Timber。





外部世界

机种：PS4/XOne/PC	发行商：Private Division
类型：角色扮演	发售日期：2019年内

曾开发过《辐射 新维加斯》、“《永恒之柱》系列”的黑曜石工作室公布了它在加入微软后的首款开放世界角色扮演游戏。故事设定在离地球最远的殖民地“翡翠鸟”，玩家作为殖民船中冬眠的一员，在被唤醒后发现自己身处一个毁灭殖民地的阴谋当中。在这个被大集团控制的殖民地中，一切规则都早已定下，来自外部世界的主角成为了打破这一僵局的“催化剂”。

和黑曜石其他游戏类似，玩家可以自由选择游玩的形式、如何推进故事、和同伴的相处、自己的成长路线，当然还有故事的结局。角色同样有缺陷，但缺陷并不全是坏处，部分缺陷更是会提供玩家一些 PERK 作为回报。而翡翠鸟殖民地本身在经过人类改造后，自然环境早已是面目全非，其中栖息着不少外星怪物。玩家可以驾驶自己的飞船，和同伴一起探索翡翠鸟上的地点以及其他太空中的太空站。

值得一提的是，本作在微软完成收购前就已经在开发了，因此本作还是一款跨平台游戏，发行则交给了 Take-Two 旗下的 Private Division，Private Division 的创立初衷是为了支持中小工作室开发的游戏。当然，本作自然也不包括任何微交易部分。





哈迪斯

机种：PC
类型：动作
发行商：Supergiant Game
发售日期：2019年内



曾开发过《堡垒》、《晶体剑》以及《葬火》的Supergiant Game公布了其最新作《哈迪斯》，这是一款俯视角的Rougelike动作游戏，无论是画面还是战斗风格都与《晶体剑》非常类似。玩家扮演扎格柔斯，为逃出哈迪斯的死后世界而不停战斗。在传说中，扎格柔斯为天神宙斯与冥后珀耳塞福涅的儿子。宙斯曾预言他将会继承自己王位，然而扎格柔斯却被赫拉设计杀害，之后转生成为了酒神狄俄尼索斯。

和其他Rougelike游戏类似，玩家会在旅程中不止一次地遭遇死亡和失败，游戏中的关卡和NPC会随着玩家的死亡而改变，并触发新的剧情，由此创造出一出独一无二的群像剧。作为以希腊神话为世界观的游戏，不同的神明会给玩家的战斗提供协助，灵活配合他们的能力方能逃出这个危机四伏的死后世界。本作已经推出了Early Access版本，并获得了IGN8.8高分。然而本作暂时还是Epic Store独占，不过制作组在回答玩家问题时曾表示当本作制作完成时，将很有可能登陆全平台。

拾荒者

机种：PS4/XOne/PC
类型：主视角射击
发行商：Midwinter Entertainment
发售日期：2019年内

本作在2018年年初公布，并在TGA上进一步介绍了玩法。多个玩家将会进入大地图内相互竞争。然而地图上除了其他玩家以外，玩家们还需要注意场景中由AI控制的敌人。与此同时，饥饿和恶劣的天气也会成为杀死玩家的因素。玩家们需要合作才能更好地生存下去，然而要想获胜，最后还是免不了自相残杀。可惜的是，除了一些概念影像和图片以外，本作的具体玩法和实机影像依然没有公布。



漫威终极联盟3 黑暗教团

机种：NS
类型：动作角色扮演
发行商：Nintendo
发售日期：2019年内

本作是一款共斗型的动作角色扮演，由Team NINJA开发制作，玩家将扮演来自复仇者联盟、变种人、银河护卫队的诸多人气漫威角色，其中包括了蜘蛛侠、星爵、钢铁侠、美国队长、破伤风等众多人气角色。联手对抗灭霸以及旗下的黑暗教团。而从暂时公布的情报来看，除了灭霸以外，游戏中还将会出现沙人、手合会等反派角色。游戏本身还支持本地和在线的最多四人合作。



其他游戏情报

●《Anthem》公布了最新预告片，暗示了本作的幕后大反派其实并不是外星人或者怪物，而是和玩家一样的人类。

●Simogo开发的音乐节奏类游戏《sayonara wild hearts》，从宣传动画来看，本作的节奏非常快，而且玩法参考了赛车竞速类游戏。本作将登陆NS平台，预计明年发售。

●《The Pathless》的开发商Giant Squid曾开发过潜水题材游戏《ABZU》，玩家将扮演一名女弓箭手，和她的老鹰一起踏上旅程。本作将登陆PS4和Epic Store，预计明年发售。

●公布了很久的《狂怒2》终于公布了确切发售日，本作将于明年5月14日发售，对应平台为PS4/XOne/PC。

●BioWare公布了“《龙之世纪》系列”最新作，然而并没有公布游戏标题，发售日和对应平台也是未定。

●《无人天空》开发商Hello Games的最新作《The Last Campfire》，从画面上来看是一款风格非常可爱的冒险解谜类游戏，可惜的是没有公布发售日和对应平台。

●改编自同名电视剧的《怪奇物语 第三季》公布，玩法和前作基本类似，最大的不同是画面从前作8–bits进化成了16–bits。

●曾获奖无数的2013年游戏《史丹利的寓言》将推出终极豪华版，预计将在明年发售。前作曾以出色的剧情、多结局的设定以及演技精湛的旁白获得了来自媒体和玩家的一致好评，《终极豪华版》将在原作基础上加入全新的抉择和结局。本作预定将登陆多个平台。

●像素Rougelike游戏《Survived By》公布，玩家的角色在死去后将会以前一个角色的后代继续游戏。游戏现在已经进入Early Access阶段，并登陆了Steam商店。

●曾在2005年登陆PS2和Xbox的《脑航员》公布了正统续作《脑航员2》，预计2019年发售，对应平台为PS4/XOne/PC。

●《方舟 生存进化》开发商Studio Wildcard公布了其新作《Atlas》，和《方舟 生存进化》，本作同样是一款多人合作生存类游戏，主题为航海。玩家将可以驾驶船只探索岛屿和海底，并和各种海上生物以及敌对玩家展开战斗。本作对应平台为XOne/PC。

●由《刺客信条》之父Patrice Desilets担任制作人的新作《先祖 人类奥德赛》公布了最新实机影像，玩家将扮演人类的主线，从类人猿一步步进化成人类，期间除了需要选择进化的方向以外，还需要克服来自大自然的各种威胁。本作发售日依然未定，对应平台为PS4/XOne/PC。

●来自《女神异闻录5》的主角Joker确定将作为第一弹DLC加入到《任天堂明星大乱斗 特别版》的参战角色当中，游戏中还将会出现对应本作设计的舞台。

●Netherrealm公布了“《致命格斗》系列”最新作《致命格斗11》，预告片展示了Dark Raiden和Scorpion的战斗，期间出现了Scorpion被击杀后立即“复活”继续战斗的画面。开发组解释这是“时间扭曲”，看来是和本作的剧情有关。本作将于2019年4月23日发售，对应平台为PS4/XOne/NS/PC。

文 鱼丸 编 纱迦 美编 01

黑曜石娱乐公布全新RPG游戏《外部世界》

新游戏就像是缺少了浪漫元素的《辐射》和《质量效应》的结合体

提到《星球大战 旧共和国武士》(Star Wars: Knights of the Old Republic)和《辐射 新维加斯》等传奇作品，自然而然就会想起缔造这些非凡作品的黑曜石娱乐(Obsidian Entertainment)。当然，除了这些大作之外，像《永恒之柱》(Pillars of Eternity)和2016年的《暴君》(Tyranny)等小型原创IP同样出自该工作室之手。在TGA 2018游戏颁奖典礼上黑曜石娱乐首次公开了目前正在制作的新游戏《外部世界》(The Outer Worlds)，并透露游戏是在原有游戏机制的基础上进行的全新科幻故事设定。

对于大型单人游戏粉丝们来说，新游戏的到来无异于能够缓解《辐射76》所带来的失望。对于新游戏的更多信息，我们也只能从开发者口中了解一二。

黑曜石娱乐将《外部世界》描述为发生在外太空的另一个镀金时代未来历史。故事讲述了在远离地球的某个恒星系中，一系列巨型企业购买了新的殖民地。这其中有两个适合居住的世界。游戏开篇便是人类创造的仿地球生存环境工程正在进行中。

游戏开始后，玩家会发现自己正身处一艘巨大的星际飞船之中，在经历了比预想中更为漫长的旅程后刚刚解冻。

“你在第二艘殖民飞船上，”黑曜石的联合游戏总监Leonard Boyarsky说道。“它本该飞往殖民地，但由于某种神秘的原因没有保持超光速飞行，所以需要更长时间才能抵达那里。大概一共需要花上70年。”

在《外部世界》的虚构世界中，人类无法在冷冻状态下存活超过十年，但一位有着强烈进取心的太空科学家找到了让你活下来的方法。你的任务则是帮助科学家找到解救飞船上的其他殖民者所需要的资源。

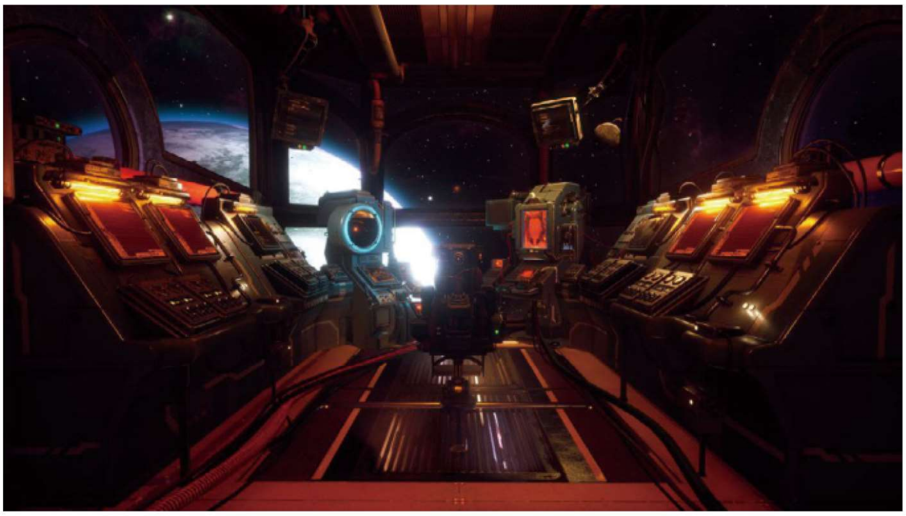
“游戏不会强制玩家和他合作，”Boyarsky解释道，“一旦你与政府接触，就可以选择背叛他，为政府工作。你可以用自己选择的任何方式玩游戏，既可以做英雄，也可以成为反派。既可以扮演全职雇佣兵，也能成为变态杀手。”

据Boyarsky所说，游戏将会为玩家提供一些角色定制选项，但最终还是可能看到比较老派的设计。例如除了库存菜单之外，玩家很少能在屏幕中看到自己，角色甚至没有配音。这样做能够为开发团队留下更多时间和精力打造一段复杂的叙事冒险体验。从之前的游戏展示来看，《外部世界》有许多具有细微差别的分支对话，像Telltale制作的《行尸走肉》游戏那样的记忆机制，与等距视角RPG中常见的基于统计的变化形成的混合模式。

随着游戏的深入，玩家很快会获得进入自己飞船的途径，而每艘飞船都自带一队船员。就像“《永恒之柱》系列”游戏中一样，这些NPC知道游戏世界中究竟会发生什么。

“我认为这更像是在《辐射 新维加斯》基础上的一次进化。”Boyarsky说道，“角色与游戏融合得更好了。我并不想在两款游戏之间做比较，但这么说吧，它们有相同的DNA。”

“我们还希望让你的同伴参与更多一路上会发生的事件。”《外部世界》的首席设计师Charlie





Staples 说道，“当和其他角色对话时，同伴可以插话，他们自己的技能能为你提供助力。如果我的恐吓技能不够高，但 Felix 在我身边，我们可能会从某段对话中得到不同的选项，因为他跟我在一起。也就是说，同伴能影响事件的发展。”

当然，从《质量效应》系列”问世以来，一旦将玩家放置在太空背景中，再加上一堆 NPC，他们一定会产生某种冲动，Boyarsky 和 Staples 都说道，但遗憾的是，浪漫不在他们的考虑之列。

“我们非常希望玩家专注于自己扮演的角色，”Boyarsky 说道，“并且了解同伴的独特个性，让他们变得精力充沛。”

在 Boyarsky 看来，浪漫元素会影响到游戏，也会诱导玩家在游戏中做某些不同寻常的决定，基于这个原因，他们将这一要素排除在了故事之外。

“我们不得不选择到底要将时间花在哪些地方。”Boyarsky 说道，“其他开发者曾经以不同的方式探索过浪漫这个主题，但我们感觉可能会影响你对角色的扮演，因为它就像一种迷你游戏，需要你思考怎样勾引这个或者那个同伴……所以我们觉得没必要花时间在这个上面。我们努力专注于创造并打磨某些特定的部分，努力为玩家带来最佳体验。”

在早期曝光的游戏内容中展示了 Auntie Cleo's 和 Spacer's Choice 等巨型企业在游戏内的广告。游戏的最终版本将提供 10 个不同的品牌，每个品牌都有自己的道具和武器系列供玩家选择。装备有可能出现磨损，奢侈品牌更耐用。某些特定品牌会比其他物品更适合调整，实际上到底是什么意思开发团队并没有透露更多细节。

然而，目前清楚的是，游戏的战斗看上去与 Bethesda 发行的现代《辐射》游戏很像，拥有与 VATS 模式类似的慢镜头和特殊击杀的近距离特写。

团队成员也会参与战斗。开发团队称玩家可以给他们下达一些简单的指令，但他们自身个性特点依然是战斗方式很重要的影响因素。此外，玩家的社交技能也会影响战斗方式。

“你可以在谈话中使用对话技能，”Staples 说道，“但需要了解的是这些额外的元素也会影响到战斗。”

“我们设置了三种对话技能，分别是撒谎、恐吓和说服。他们会对战斗造成不同影响。例如你杀死了一只怪物后，就会恐吓到其他怪物，它们就会逃走。我们希望看到玩家选择对话并不单单是为了讲话，而是能够让玩家利用对话的优势对战斗带来一定帮助。”

开发团队正在设计一套极具创新性的系统，如果玩家遭遇了某种不幸，系统将会持续性地为玩家提供负面效果。当一些可怕的事情发生后，例如被某只特定的动物攻击或外跌落受伤后，玩家可以通过减少某些属性来替代直接产生的后果。

“这是一款典型的黑曜石游戏。”Staples 说道，“游戏中有很多选择，也会产生很多不同的结果。可以用多样化的方式打造自己的角色，以任何你希望的方式来完成游戏。”

“当然，”他继续说道，“游戏也会观察玩家的行为以及发生在他们身上的事。例如我总是和机器人对战，就有可能获得我们所说的缺陷——机器人恐惧症，会让你害怕机器人，靠近机器人时所有的数值都会下降。如果你能够接受这一点，就可以立刻享受到福利。我们发现这是一种动态地改变玩家角色的方式，在玩家玩游戏的过程中感受到有趣的英雄角色之外的东西，更像是他们行事方式的某种直接反馈。”

《外部世界》将于 2019 年登陆 PS4、PC 和 Xbox One 平台，发行方是 Take-Two 旗下的独立游戏发行部门 Private Division。对于游戏将会给玩家带来怎样的惊喜，也只有在真正进入游戏世界的那一刻才能更好的感知到吧。

星之卡比：惊悚过去造就了《任天堂明星大乱斗 特别版》中的完美角色

回顾粉色勇者与恐怖怪物战斗的历史

回观游戏史上出现的种种作品，星之卡比可以说是历史上最可爱的电子游戏角色。粉色外观，加上无比柔软的外形，让其看起来更像是一个舒适的大枕头，而不是频频出现在多款系列游戏中的勇敢英雄。然而卡比的背景故事、角色经历完全不像给人的第一印象那样可爱。有时候，星之卡比宇宙的极度甜美外观之下，反而隐藏着与主角所带给玩家的愉悦完全相反的可怕内核以及惊悚故事。

《任天堂明星大乱斗 特别版》中的单人故事模式——灯火之星让我们又一次看到了甜美之下潜藏的黑暗。在该模式的介绍中我们可以看到，大反派控制大部分任天堂知名角色的灵魂，并将灵魂附身在玩偶复制品角色上，卡比却不在这些受控制的角色之中。这究竟是因为星之卡比的创造者樱井政博对卡比的偏爱之举？还是因为卡比的经历以及拥有的独特能力使其成为了惟一幸存者？或许我们能够在星之卡比的故事中找到答案。

卡比第一次出现是在 1992 年发行的《卡比的梦之大陆》（Kirby's Dream Land）中，尽管当时的卡比还没有其标志性的复制能力，游戏还是大受欢迎。首款游戏要比之后的各类续作简单得多，而且卡比世界中的险恶还没有完全显现，他们只需要打败相对普通的敌人——非常有名的斯卡菲(Scarfy)即可。斯卡菲通常悬浮在空中，橘色外观，有着两只小耳朵，看起来有些像猫，时常挂着笑脸。只有在卡比对其进行攻击，也就是准备将其吸入时，才会变成恐怖的带牙单眼怪物。

《卡比的梦之大陆》中的大反派，著名的企鹅——帝帝帝大王（King Dedede）在 1993 年发



行的续作《卡比的奇遇》（Kirby's Adventure）中再度回归。在这一作中帝帝帝大王抢走了著名的魔法道具星剑棒（Star Rod），并将其碎成了几部分，相当于剥夺了梦之大陆的梦和希望。对此卡比不能坐视不管，他的历险故事便从出发寻找星剑棒的碎片、将一切带入正轨开始。

卡比自然而然地认定帝帝帝大王是个坏蛋，但是在被粉色勇者打败后他的意识觉醒了。当卡比将修复好的星剑棒放回到梦之泉中原来的位置时，帝帝帝大王绝望地请求他停止，卡比严词拒绝。帝帝帝大王在惊恐之中眼看着卡比无意识地放出了“梦魇”（Nightmare），而迪迪迪一直想要通过毁掉星剑棒将“梦魇”囚禁。卡比像所有英雄所做的那样，打败了“梦魇”，然而“梦魇”所带来的潜在危险给梦之大陆上发生的故事涂上了一层不同的色彩。

梦之大陆的设定是一个宁静、祥和的地区，这里的居民与他们的梦境有着意义深远的联系。“梦魇”的目标便是通过梦境“给人们带来痛苦”，不仅是给那些将梦之大陆视为家园的居民带来身体上的痛苦，更是给存在于清醒世界之外的无形现实造成直接打击。就像在电影《猛鬼街》中鬼王弗莱迪会在孩子们睡着之后进入梦境一样，“梦魇”也会给梦之大陆带来难以想像的恐怖，让居民潜意识中产生恐惧，这对于像卡比这样类似于小孩的主人公来说，无异于无比黑暗的前提。梦之大陆面对的威胁从此更甚。

《卡比的梦之大陆 2》（Kirby's Dream Land 2）于 1995 年在 GB 平台发行，包含了两个不同的结局分支。其中一个是，如果玩家没有找到一系列的特定收集物品，就会看到卡比和他新的动物朋友们在雨中回家，天空中隐藏着不知名的恶魔。在后续的故事中，就会增加额外的 BOSS 与新的大反派“暗物质”（Dark Matter）对抗。“暗物质”是故事中的邪恶力量，他吸收了帝帝帝大王，在随后的出场中能够通过将帝帝帝大王的胃变成长满尖牙的嘴或者能够发射激光的独眼从而带来恐惧。

“暗物质”在战败之后被发射到太空中，在那里他变成单眼的墨黑色球体。卡比一如预期地那样打败了怪物。在这场生死攸关的战斗中，阻止了“暗物质”实现征服梦之大陆、将和平世界推入黑暗的目标。

在 1997 年发行的《卡比的梦之大陆 3》中，“暗物质”作为大反派登场，但这一作中最大的反派却是 Zero。这一次，卡比的缔造者们在《卡比的梦之大陆 3》结局中设置了无比恐怖的大 BOSS，充分利用了超级任天堂升级后的视觉效果，完全超越了之前任何一作带给玩家的体验。

关于 Zero 的故事少之又少，他的能力是在战斗中生成许多像“暗物质”一样的东西与卡比对抗，这也说明他极可能是某种邪恶的傀儡操控大师。Zero 会在身体上打开巨大的伤口，血淋淋的弹丸会飞出来用来攻击玩家，一旦玩家对其造成巨大的伤害，他就会生成更大的伤口持续攻击直至被打败。

虽然 Zero 看起来非常像是从《新世纪福音战士》中搬来的东西，HAL 研究所还是将故事再次升级，打造了《卡比 64 水晶碎片》（Kirby 64: The Crystal Shards）。

2000 年在 N64 平台发布的《水晶碎片》是系列游戏中第一款 3D 作品。“暗物质”和“Zero”都被复活并分别升级为“奇迹物质”（Miracle Matter）和“Zero2”。在《卡比的梦之大陆 3》中被打败后，这些古老的令人憎恶的东西以明显不同的方式回归到《水晶碎片》中。“奇迹物质”以全新的多边形形状出现，并且有两只眼睛；Zero2 则加上了光环和翅膀。

在电子游戏中将神话人物塑造成美丽、邪恶的生物并不罕见，然而卡比与宗教形象之间的联系显得更为奇怪。原因在于这是一款为孩子们开发的游戏，而不是单纯的后启示录 RPG 或是动作冒险作品。“《卡比》系列”游戏广受喜爱，越来越明显的是，在过去的 20 年中，一些外来物在卡比的世界边缘徘徊，觊觎着波普星和星球上的居民。

从表面上来看，“《卡比》系列”游戏似乎展现出了卡比非凡的感知能力。虽然很多游戏已经证明他自己所处的小世界也并不安全，甚至充满潜在的威胁。但可能正是他对未知宇宙的密切了解和与众不同的感知力，才让卡比在《任天堂明星大乱斗 特别版》中得以从大反派的手下逃脱，成为惟一幸存者，让其他角色感受到他的灯火之星。



成功的方程式，不能乱套用

《辐射76》到底都错在哪里？

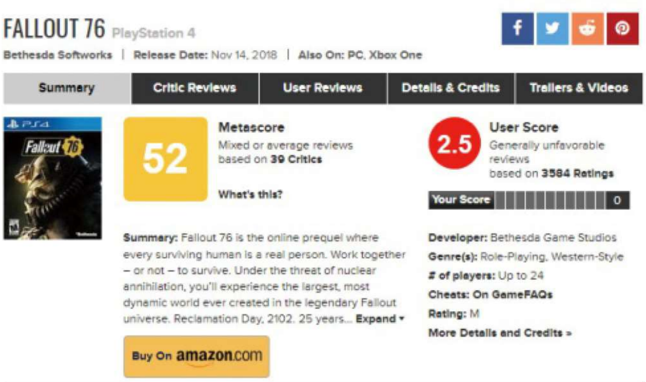
●史上最糟糕的《辐射》

“《辐射》系列”诞生以来，既有过属于它的高光时刻——例如系列初代诞生、《辐射3》在Bethesda接手这个系列后强势回归，以及《辐射4》引起的风潮等等，也有属于它的低潮——例如游戏质量并不过关的《辐射 钢铁兄弟会》和在剧情上不怎么能够令系列粉丝满意的《辐射战略版》。但无论情况再怎么差，挂着《辐射》这个名头的作品，起码在综合评分网站上的最低分也没有跌破60分的大关（单独被评分的DLC不计入内），我们就姑且认为这些作品就算再差，也勉强算是达到合格的标准吧。

而在2018年，这个成绩终于被“打破”了。有那么一款“《辐射》系列”作品，媒体综合评分达到了史无前例的52分（来源于截止到2018年12月8日的Metacritic综合评分），硬生生把整个系列的评价下限压低了8分，那就是近来因为种种原因，一直处于风口浪尖上的《辐射76》。



▲对某些系列粉丝来说，《辐射76》显得太“吵闹”了。



▲和媒体平均评分比起来，《辐射76》在Metacritic上的用户评分更加惨不忍睹，可见粉丝们对本作有多不买帐。

●创新与保守间的妥协

如果从“出身血统”上来看，我们恐怕很难想象《辐射76》的评价会差到如此地步，它的系统基本上沿袭自3年前的系列正统续作《辐射4》，而后者虽然整体评价不如之前同是Bethesda开发的《辐射3》出挑，但也有着88分（XOne版）和87分（PS4版）的优秀媒体评价，而且整体的画面水平提升和射击手感的改善还有据点建设等革新之处也得到了玩家们的肯定。



▲表情系统在本作当中的表现还是很不错的。

《辐射76》不但把《辐射4》身上的那一套都拿了过来，还加入了进一步的改动，例如升级系统上抛弃了之前那个虽然比较新颖但是缺乏灵活度的Perk系统，改为自由度相对更高的Perk卡片，基础系统上也根据游戏本身主打联机的方向加入了一些流行元素，例如角色的表情系统和拍照模式。游戏当中也有一些听起来很容易讨好系列玩家的地方，例如地图比《辐射4》大4倍，还有大量的新类型敌人出现等等。

如果Bethesda是按照这个模式来打造《辐射76》，虽然听上去创新不足，就是一个威力加强版的《辐射4》，但相信不少系列粉丝都会照单全收，毕竟距离《辐射4》发售已经有三年了，粉丝们对新作的期待值也已经被抬高到了一个不低的水平，上文提到的那些革新点加上一个新的故事，也足以让他们心满意足。

然而问题来了，《辐射76》在一方面显得很保守的同时，在另一方面却显得很激进。这是一款纯粹的多人在线生存游戏，它没有人类NPC（起码没有活着的），少量的可互动AI对象全部都是机器人，而且其中大部分的功能就是充当商店。这导致了一个严重的问题：本作虽然不是没有主线故事，但几乎全部通过“全像卡带”（在游戏里的功能类似于录音带）来讲述，尽管配音演员的表演都非常卖力，但对于叙事来说局限还是太大了。

不过在游戏正式推出之前，虽然这个激进之处已经引来了争议，但鉴于对作品实际品质无法下判断，粉丝们倒也没有立刻要给这款作品盖棺定论，但大部分人对其保持着悲观的态度，因为这不是他们想要的《辐射》新作。

●目标与最终成品间的差异

从概念上来看，《辐射76》固然有让系列粉丝觉得过火的地方，但不可否认的是，它也实现了一些粉丝们期盼已久的事情，例如多人在线一起在废土上冒险，这个概念当年其实就被“《辐射》系列”的创造者Interplay Entertainment尝试过。他们曾经和Masthead Studios联手开发过《辐射OL》（Fallout Online），虽然最后这款作品遗憾地被取消了，但由始至终粉丝们都对其抱以期盼，而当年这款作品走的还是《魔兽世界》的路线，想要用系列的世界观打造出一个大型多人在线角色扮演游戏（Massively multiplayer online role-playing game，一般被简称为MMORPG）。

相比起来，《辐射76》其实在概念上更为贴近玩家的真正期盼，因为如果《辐射OL》得以推出，它虽然在故事和设定层面上能够继承系列的许多要素，但是在游戏系统层面上肯定是只能自成一派，而无法直接还原单机游戏时的体验。而在“《辐射》系列”交给了Bethesda开发后，他们还为这个系列引入了庞杂的物品系统，这个设定同样是很难被加入到MMORPG的架构当

中，相比起来，目前《辐射 76》采用的形式虽然让游戏当中同时存在的玩家被降低到了只有二十几个人，但是却很好地保留了整套创始于《辐射 3》并且在《辐射 4》中发扬光大的“捡垃圾”系统，让玩家的游戏体验变得更为一致。

但既然它和之前的《辐射 4》整体游戏体验差异不大，那么《辐射 76》的口碑为什么和后者相差那么多？

除了前文提到的故事表现形式问题，这款作品本身的质量才是口碑雪崩的最大原因，而这些问题体现在好几个方面。





▲本作的地图在带来更多的探索体验的同时，也带来了更多的问题。

●激进的代价与保守的代价

第一个方面，是引擎本身的天然缺陷。本作使用的是 Bethesda 近年来的主力引擎“Creation”所打造，而这个引擎又是基于 Bethesda 以前的主力引擎“Gamebryo”所打造，总体而言缺点和优点都很明显，它特别适合用来创造庞大的开放世界和角色扮演游戏，但是因为其结构是完全针对单人游戏而创造，所以在用于开发其他类型的游戏时适用性并不高。《辐射 76》就正好给这个引擎出了个难题，Creation 本质上并不适合用来做多人在线游戏，所以 Bethesda 不得不让他们的奥斯汀工作室研究如何把 id Software 运用在《雷神之锤》上的网路编码机制加入到这个引擎当中，而且在此之上，游戏的世界读取机制也得根据网络游戏的形式进行更改。按照业界人士的形容，这种对引擎的改造哪怕放在专业的在线游戏开发商手上，也是一件非常有挑战性的事情。

从结果来看，这个处理方式很难称得上是成功。虽然 Bethesda 奥斯汀工作室的确还是尽力把原有的目标实现了，玩家也的确能够体验到多人在线的“《辐射 4》式”游戏玩法，但是在玩法上生搬硬套和因为技术原因而进行阉割的情况随处可见。例如游戏当中的道具整备和装备物品还是需要用到能够把整个屏幕占满的哔哔小子界面。在《辐射 4》中这么搞是没什么问题，因为进入这个界面后游戏时间就暂停了，玩家可以从容调整自己的装备。但多人游戏中玩家打开菜单时游戏时间肯定是继续流逝的，还使用这么大面积的界面就显得很累赘。更别提游戏当中的武器快捷更换键只有一个，如果玩家的两把武器在对抗目前的敌人时都不太顺手，要么只能顶着敌人的攻击打开哔哔小子手忘脚乱地换武器，要么就只能转头就跑。



▲这个庞大的哔哔小子界面对于在线游戏来说有点太累赘了，玩家虽然可以换成能够看到身前情况的透视界面，但仍然是略有不便。

如果说道具界面只是让玩家感觉有所不便，某些游戏架构上的限制就直接是让人恼火了，例如那个被大量玩家口诛笔伐的储物箱容量限制。在《辐射 4》中严格意义上来说是没有储物箱的，玩家可以选择从某一个据点的工作台处直接把身上的垃圾存进据点的储物空间当中，而这个空间理论上是无限大的，到了《辐射 76》里面，或许是考虑到大量玩家存放的垃圾可能会对服务器形成压力，Bethesda 不但加入了储物箱的概念，而且竟然对储物箱也作出了和玩家自身一样的携带容量限制，上限只有 400（后来在更新后改为 600），而一把霰弹枪的重量就已经高达 16，后面等玩家还有了动力装甲，那这个储物箱根本就放不下多少东西。这个限制带来的最大问题就是直接与游戏的核心乐趣之一“捡垃圾”相互矛盾，游戏里明明无论是建造 / 改造武器还是建设据点都有大量而庞杂的材料需求，



■一把轻机枪的重量就高达 16，后面那些大型枪械重量就更夸张了。



《辐射 76》在一方面显得很保守的同时，在另一方面却显得很激进。



▲就是这种有着“深口袋”特性的装备，成为了其中一个 BUG 的诱发点。

玩家根本不可能不捡垃圾，捡了又没处放。随便塞在一些箱子里想要回头拿？因为游戏刷新机制的关系，有时候跑回去箱子里的东西就不见了，或者干脆变成了别的物品，游戏体验简直就是飞流直下三千尺地往下降。

第二个方面，是开放世界游戏的局限——尤其是 Bethesda 自身的局限。自开放世界这个类型诞生以来，BUG 一直都是如影随形的隐患，优秀如《GTA5》和《巫师 3 狂猎》，还是会有一些良性或恶性的 BUG 出现。一贯在打造游戏世界时以粗枝大叶闻名的 Bethesda 一直都是 BUG 的“主要生产商”，连当年和他们齐名的育碧近年在这方面都大有改善，Bethesda 却继续在《辐射 76》里把他们祖传的 BUG 神技秀了一遍，各种奇怪的问题层出不穷，上文提到的物品放在存储点里会发生变化是其中之一，其余还有老一套的物品浮空和怪物卡墙，和“船新”的狂尸鬼摆 T 型姿势（以前作品里估计也有，但肯定没有《辐射 76》里出现得那么频繁），以及角色脱离动力装甲后身体变形等等新老问题，而本作比前作大 4 倍的地图更是进一步扩大了这个问题的影响范围。

与此同时，更庞大的地图其实在本作的架构当中并不是一个纯粹的优点，因为玩家在度过初期阶段后，肯定很快就会发现一个问题，那就是本作地图上的元素其实并不如看起来那么丰富，有一些地方在结构上甚至比《辐射 4》里还更有堆砌内容的嫌疑。例如结构复杂的工厂区域，往往是类似素材和结构的房间以及建筑直接放个两三栋，里面密密麻麻塞几十个超级变种人，无论是搜刮还是战斗时间一久就让人晕头转向。而且在某些地方，游戏本身甚至存在类似无限刷怪的机制，其实本质上是玩家的枪声把整个建筑物内的怪物都陆续引过来了，所以玩家就会处于杀了一波怪物，正想好好捡垃圾，刚开了个头突然又有怪物来袭的恼人循环，有时候想要看电脑终端上的文本也变得完全不可能，因为玩家随时可能在查看屏幕的时候被“菊爆”，这种强行给战斗加戏的设定（或者是 BUG ？）也很难说得上是种好的体验。

而某些恶性 BUG 不但影响玩家体验，甚至已经转过头来变成了被玩家大开脑洞用来利用的良性 BUG。例如最搞笑的就是负重减少 BUG，或许是因为游戏的在线数据和本地数据之间的交互不能够接受太快的指令输入，当玩家快速装备然后快速卸下带有“深口袋”这种能提升角色负重的配件的装备时，玩家的负重有可能有会因为计算误差而暂时下降，需要退到主菜单并重新登入才可以解决。结果玩家们发现如果用这个方法不断触发减少负重的恶性 BUG，可以让负重上限减为负数，结果这时候因为重量计算公式出现错误，玩家反而可以突破负重上限，把大量的物品带在身上，形成了类似《辐射 4》中流行的消除负重 MOD 的效果，也算是数据层面的“废物利用”了。（上期杂志上本作的“特快专递”中提到的无限负重 BUG 就是通过如此操作实现的）。

第三个方面，是设计上的缺乏考量。4 倍大的地图听起来很有吸引力，但除了上文提到的 BUG 和内容堆砌的问题，笔者就一路玩下来最大的感觉就是这地图跑着很累——哪怕本作的传送功能很强大，可以让玩家传送到地图上几乎所有地方，只是增加了一点瓶盖费用作为限制，但是对于热衷探索的玩家来说，本作的地图属于那种类似于挑战吉尼斯世界纪录时做的超大馒头，看着份量惊人，但要整个啃下去就发现它既干巴巴又口感粗糙，管饱但没什么好回味的地方。

事实上到了这个世代，开放世界主题的作品再去炫耀他们的世界面积已经不再是有意义的事情了，因为大部分玩家都懂得了分辨这类作品价值的真正标准——对细节塑造的投入。《荒野大救赎 II》在宣传时就几乎没有用过比前作地图大多少倍的说法，因为他们更看重的是地图本身的质量，在这个大部分时候玩家都只能纵马奔跑的世界当中，Rockstar 硬是靠着各种随机事件、合理的可互动物品 / 建筑安排和丰富的野生动物 / 植物来让其变得生动而丰满。

相比起来，《辐射 76》在这方面做得并不出挑，它的场景分布密度甚至让人感觉还是沿用着《辐射 4》的逻辑，只是场景与场景之间的距离因为地图尺寸变大而被同比拉大了，于是这个原本应该很丰富的世界，看起来更像是一张拉伸过度的网，点和点之间都是空荡荡的洞，从一个地点到另一个地点之间，笔者经常能够找到值得关注的东西就只有路边可采集的花和偶然出现的巴士以及里面的辐射蟑螂了。

类似的问题还有之前被宣传得很有吸引力的 C.A.M.P. 系统，虽然它的确可以让玩家在整个地图的大部分区域自由建设自己的据点，但是底层引擎的架构和对于场景复杂度的考虑不足也导致这个系统只是看起来很美，实际上很多环境元素会影响玩家的营地建设，包括各种树木和小石头等等（截止到笔者写下这篇“编辑视点”时 Bethesda 正好更新了补丁，一定程度上消除了这个问题）。而最致命的就是所谓的“预算”，一个据点里面能够容纳的建筑数额是有上限的，当达到了这个“预算上限”，玩家就无法继续添加任何设施和建筑，加上可进行建筑的范围和《辐射 4》比起来也是严重缩水，实际上玩家顶天就只能建一个两层左右的小房子……这和宣传里面的什么“重建美国”根本不是一回事啊！

这些问题综合起来，其实就是游戏本身在开发上的两种思维矛盾所造成的代价。一方面他们想要给予玩家完全不同于之前“《辐射》系



▲这么小小的一栋房子，往往就已经把玩家的建筑预算耗光了。



▲这种城市场景当中也没有太值得一提的元素，更多的就是和各种狂尸鬼以及辐尸人的战斗。



▲目前《辐射 76》长期处于折扣状态，要是 Bethesda 一开始就肯把这款打着服务型游戏旗号的作品卖目前这个价位，可能玩家们的评价会高上不少。

列”作品的体验，甚至想要在这个系列当中创造出一个有持续营收能力的服务型游戏，所以大胆地将其变成了一个多人在线游戏——这是本作激进的一面。但另一方面，他们想要用最小的代价来达成这一点，并且尽量维持Bethesda接手后的《辐射》作品给玩家带来的体验，以保证能够留住足够多的系列老玩家——这是本作保守的一面。

这两个概念并非就完全不相容，笔者个人甚至认为这是很有潜力的一个想法，但是为了实现这个想法所需要去做的工作和进行的调整修改恐怕甚至超出了Bethesda自身的预料，它或许总体而言还是比单独为《辐射76》研发一套引擎并创作一个完整的故事更廉价一些，可以如果想要把效果做到最好，所需要的精力和人力恐怕也并不少。

于是我们最终得到的就是一个半成品式的《辐射76》，还是按照3A游戏的价格销售，甚至里面还有内购——虽然都是一些服装和表情之类无关痛痒的东西，但也足够让玩家们本来就不怎么好的观感再往下跌几个百分点了，再加上各种Bethesda祖传BUG，表现形式上局限太大的剧情和各种各样的设计不完善，劣评如潮自然是不可避免的。

《辐射76》还有救吗？



▲一个人探索西弗吉尼亚的大地，还是太寂寞了点。

在游戏推出后的一段时间里，笔者和几位喜欢辐射的朋友都对这款游戏本身能够进行补救改动有过一番讨论，有一些方案在我们看来虽然不太可能被Bethesda实行，但的确应该对游戏本身的体验有所改善的。

一个最典型的想法就是效仿《GTA5》，把目前的游戏本体变成《GTA OL》一样的在线模式，然后为本作加入一个离线模式。游戏的整体架构不用大刀阔斧修改，但可以考虑加入一些简单的AI同伴——例如一头《辐射76》版的“狗肉”，或者像是《辐射4》的“机器工坊”DLC那样让玩家可以做一个机器人同伴，这样一来游戏的体验就比较丰俭由人，喜欢联机的可以去在线模式呼朋引伴闯荡，更享受之前《辐射》作品中单人冒险体验的玩家可以继续自个儿玩，起码还可以继续在这个游戏中过一把捡垃圾和探索的瘾。



▲《外部世界》不是《辐射》，胜似《辐射》！

另外一个思路就是效仿目前主流的多人在线游戏，宁愿打破整个游戏世界的持续感，也要创造出更多让玩家们一起玩的机会，例如把很多场景改造成一个个类似“副本”的区域，玩家可以在公众大厅随机匹配其他玩家，一起进去挑战高难度的战斗，刷各种传奇级别的装备和部件，而不是采用现在这样子的环境开放事件，每个都超级简单粗暴。灯塔的那个打萤火虫收集荧光液点灯的任务真是把笔者惊到了，体验之无聊和打萤火虫的体验之差，差点把笔者劝退出这游戏。

当然，这话题我们后来都没有讨论过了。为什么？因为TGA上黑曜石公布了《外部世界》(The Outer Worlds)，除了题材不一样之外横竖看都是一股老《辐射》的味道，有这个谁还玩《辐射76》！





一方面他们想要给予玩家完全不同于之前“《辐射》系列”作品的体验，甚至想要在这个系列当中创造出一个有持续营收能力的服务型游戏，所以大胆地将其变成了一个多人在线游戏——这是本作激进的一面。但另一方面，他们想要用最小的代价来达成这一点，并且尽量维持Bethesda接手后的《辐射》作品给玩家带来的体验，以保证能够留住足够多的系列老玩家——这是本作保守的一面。



黄金眼 GOLDEN EYE

■COS 狂怒 ■出自《暗黑血统III》
■Coser 秋沙雨 ■插画 西达cida

游戏月旦评

暗黑血统III
Darksiders III



PS4/XOne

[18]

■THQ Nordic ■动作
■2018年11月27日 ■中文版

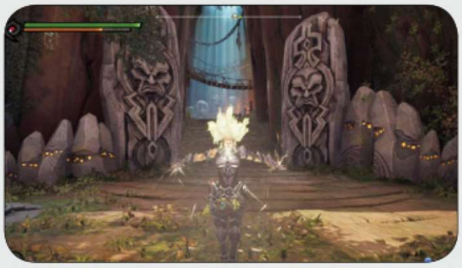
游戏简介：本作是“《暗黑血统》系列”的第三作，以第三名天启骑士狂怒作为主角，讲述了这场人类末日到来的前因后果。重返灾变的人间界，展开猎杀“七宗罪”，推翻天焚议会，而最后一位天启骑士祸乱也在本作中登场亮相。

·硬派核心 ·暴力表现

优点
· 动画演出分镜优秀
· 人设风格有特色

缺点
· 盲目借鉴其他游戏
· 战斗系统简陋
· 解谜简单无趣

6 — THQ复活后的本作再次和从前一样彻底修改了游戏的系统，而这次学习的是“魂like”风格，但**仅有三个属性的成长方式并没有做到RPG那般复杂**。系列引以为豪的大型解谜简化为短小的谜题，而地图设计又有新《战神》的影子。战斗系统层面更是省功夫，复杂的出招表如同鸡肋还不如普攻，敌人招式单一，攻略方式同质化非常严重。游戏的视角更是一场灾难，无法自动锁定敌人的锁定功能，并且在按下锁定后完全锁死的视角（右摇杆无效），严重影响混战时的体验。



▲ RGB光污染长发。

6 — 大跌眼镜的一作，制作组没有照搬前作的系统，而是大刀阔斧地对本作的玩法以及系统作出了改动。结果换来的是一个缺乏亮点的游戏：本作既缺少前两作的迷宫探索、解谜和尚算丰富的战斗系统，场景设计缺乏亮点，战斗也非常无趣。模仿《魂》的痕迹非常明显，却只学到了皮毛部分。

6 — 尽管个人感觉开发者是试图在采用新主角的同时为游戏加入一些新体验，但模仿“《魂》系列”对一款用天启骑士作为主角的作品来说实在太过怪异，加上各种层面上的技术不成熟和设计不完善，导致整款作品的品质和可玩性都不太达标。

VG评论 COMMENTS

Lost 评《暗黑血统 III》
对本作的评价取决于你对《暗黑血统 III》有多少期待，无论是横向比还是纵向比，本作都没有那么烂。

Holylight 评《暗黑血统 III》
地图设计有进步，虽然没有“《魂》系列”那么精妙，但死亡惩罚也相应减小。对我来说还能玩到续作就是最大的优点。缺点很明显，优化差，跑图的时候即便XOne X都有卡顿，传送点分布也不合理，还没有了终结技。

女神异闻录Q2 新影院迷宫
ペルソナQ2 ニュー・シネマ ラビリンス



3DS

[23]

■Atlus ■角色扮演
■2018年11月29日 ■日版

游戏简介：本作是《女神异闻录Q 暗影迷宫》的续作，不过剧情和前作没有关联。来自《女神异闻录5》的“心之怪盗团”一行强势参战，他们将和3代及4代的角色们一起，为了逃离被封锁的神秘电影院，而开始联手探索未知的异世界影院迷宫。

·经典再续 ·策略战术 ·收集育成

优点
· 系统体贴
· 隐藏要素丰富
· 战斗策略性强

缺点
· 游戏节奏过慢
· 迷宫数量较少
· 剧情过于平淡

本作系统方面可以算是前作的完善改良版，各种要素基本都得以沿袭，迷宫探索方面增加了很多方便体贴的设计，即使是新人玩家也能很快上手。但取而代之的是敌人血量大幅增加，即使是Easy难度下初期一场战斗都要打上不少回合，而我方续航能力的限制也较大，导致游戏整体节奏偏慢。剧情方面只能用平淡来形容，虽然有多达28名系列角色参战，但**角色之间的互动并没有期待中的有趣**，原创角色的存在感也很低，对于重视剧情的玩家来说可能会比较失望。



▲瞄准敌人的弱点属性进行攻击依然是本作战斗系统的核心。

8 — 本作延续了系列一贯的高水准音乐和极具个性的UI，三代角色们的悉数登场也让剧情别有一番风味，而且从迷宫中回来后也能自动回满HP和SP，算是非常友好了。总的而言，本作是“《女神异闻录》系列”爱好者值得尝试的一作。

沐枫

7 — 本作是一款粉丝向作品，虽不能做到全程语音但作为3DS游戏来说基本过关，且三代主角同台共演让人感动。不过游戏框架上略显模板化，且难度过高。故事上28人出场有些勉强，人物刻画被分至28份时就略显稀薄了，且作为卖点的跨系列交流场景趣味性略显不足。

VG评论 COMMENTS

叶岚 OZEU 评《女神异闻录 Q2 新影院迷宫》
迷宫的难度对于熟悉《世界树迷宫》的玩家来说不算太难。战斗方面偏向“《女神异闻录》系列”，最高难度下不做好弱点对策的话很容易团灭。

JamesF 评《女神异闻录 Q2 新影院迷宫》
我选的困难难度，感觉比《世界树迷宫 X》的专家难度还要难了。第一个迷宫最后BOSS的第二形态一个技能就团灭了我的队伍。

变种元年 伊甸之路
Mutant Year Zero: Road to Eden


下载

PS4/XOne

[24]

■Funcom ■策略角色扮演
■2018年12月4日 ■中文版

游戏简介：本作采用了同名桌游《变种元年》的世界观，故事讲述了在末世废土，人类的最后一个栖息地方舟中的两位行猎人：波尔敏和达克斯，为了寻找失踪的传奇行猎人哈蒙，进入到危机四伏的腐地，并和路上遇到的新同伴一起踏上寻找伊甸园的危险旅程当中。

·策略战术 ·剧情派 ·废土末世

优点
· 世界观和角色有趣
· 游戏难度有挑战性

缺点
· 可研究的内容过少
· 流程过短
· 操作不够便利

本作在刚开始给玩家带来的体验是惊艳的：三人小队的小战场战斗需要玩家灵活运用手头上的所有资源方能战胜敌人、潜行要素大大增加了游戏的策略性、世界观和角色塑造都令人印象深刻。然而**游戏的内容过少，敌人数量不够多，流程更是短得可怜**，这些问题都难免让策略游戏爱好者在通关后感到有点意犹未尽，而游戏本身也有一些诸如掩体判定的小问题。总的来说，如果本作能给一个更有实力的工作室来制作，应该会成为一个比现在更好的游戏。


热血推荐

▲腐地最强五人组。

十分有趣的《XCOM》式游戏，玩家要控制一支变种人战队在废土世界中冒险。每个队员都有自己的主动和被动技能，玩家还可以改造武器装备。游戏中的敌人十分强大，要想顺利过关除了要有万全的战术外，还需适时活用潜行和暗杀。游戏还有多种难度可以选择，高难度极具挑战性。

本作的战斗系统类似《XCOM》，掩体和命中率是玩家行动时考虑的重点。但与其他游戏不同的是，本作更注重战前的准备工作，玩家需要通过有计划地进行侦查和伏击，逐步分解、弱化数倍于自己的敌人，最终才能取得胜利。这种看着敌人一步步陷入罗网所带来的成就感是本作的魅力所在。

STEAM评论 COMMENTS

nolreweg 评《变种元年 伊甸之路》
作为策略游戏可以说是不错，武器的种类升级改造等非常丰富。游戏流程略短，剧情在最后并没有收尾，连开放结局也谈不上，更像是只写一半了，令人不满。

茶叶 22 评《变种元年 伊甸之路》
游戏的背景设定不错，但几小时的流程加上重复的变异天赋，武器的数量也很少。而且武器装备不能够卖掉或者回收，给我的感觉这不是完整的游戏而是个测试版本，对不起它的售价。

正当防卫4
Just Cause 4



PS4/XOne

[20]

■Square Enix ■动作冒险
■2018年12月4日 ■中文版

游戏简介：本作是"《正当防卫》系列"的最新作，主人公瑞可此次将会来到一个饱受战乱之苦的国家索里斯，和抵抗组织混沌军团一起推翻黑手军的统治。游戏使用了全新的物理引擎，带来了4种破坏力十足的极端天气，此外玩家还可以对瑞可的钩索进行自定义设置。

·暴力表现 ·开放世界

优点
· 射击手感优良
· 帧数比较稳定

缺点
· 画面明显缩水
· 地图素材重复使用
· 任务重复度较高

本作最大的卖点在于全新的物理引擎对极端天气的表现力，尤其是龙卷风对场景的破坏效果极佳。全面升级的钩索系统让玩家在面对不同的状况时有了更多更巧妙的作战方式。只可惜本作的缺点同样明显：**严重缩水的画质让人几乎怀疑这是上一世代的作品**；与此同时系列一贯的老毛病——任务和场景重复度过高的问题也没有任何改善，整个游戏到了中后期时显得有些乏善可陈；尽管加入了数量可观的特技挑战来增强游戏的可玩性，但也掩盖不了质量上的粗糙。



▲没有什么是一发火箭解决不了的，如果有，那就再来一发！

全新加入的极端天气系统让本作在发售前吸引了眼球，虽然角色确实可以借助龙卷风一跃而起再俯冲而下发起攻击，但极端天气并不像宣传中那样对游戏玩法产生重大影响，仅仅只是点缀。上天入地的自由以及爆炸的激烈对于新玩家来说非常刺激，但核心玩法的缺少改变对老玩家来说只有厌倦。

不仅在游戏玩法上，在画面上感觉也和前作区别不大，背光时会出现奇怪的光晕效果，而各种搞笑的BUG也一如既往地继承。系统界面相比同类游戏也有些过于复杂，但整体手感依然优秀，复杂的操作和战斗环境也不太容易出现误操作的情况。

VG评论 COMMENTS

Alex 蜀黍 评《正当防卫 4》
画面显然缩水，物理表现也极差，轻轻走动岩石都可以撞飞，初步认为岩石是用泡沫板做的。贴图的材质也一般，甚至植被走进才会长出来。有时空中还会悬停一台有螺旋桨的坦克。BUG 虽多，不过我喜欢。

盖恩波克斯 评《正当防卫 4》
其实抛开画面，这游戏我玩得还是挺开心的。我最早就只是把它当一个突突突的无双来玩的，所以玩起来感觉还凑合，主要是钩爪系统挺欢乐的。如果有人只是想爽一下乐呵乐呵，可以等打折时买一个。

六等星
《暗黑血统》初代发售后算是网吧标配，虽然一直是一个小作坊作品，但在国内的影响力出奇的高，还记得当时听别人提起这个游戏后结果弄错搞了一份《黑暗之魂》，第一次接触真是把我虐哭了，明明和别人描述不一样。

水无月
作为"《女神异闻录》系列"死忠，对于有《P5》角色团队参战的本作我也是相当期待的，只不过实际游玩的感受，可能用"疲倦"两个字形容会比较恰当些，游戏本身还是很有乐趣的，但是在剧情和角色塑造上可以说是一言难尽，当然3DS寿命已经进入暮年，"《女神异闻录 Q》系列"短时间内恐怕也不会再有下一作，总之还是且玩且珍惜吧。

余烬
算不上"《任天堂明星大乱斗》系列"的忠实玩家，但勉强算得上是任天堂游戏的玩家。当越来越多的非任系角色加入到本次的《特别版》，这款作品已经成为整个游戏历史中经典角色的大乱斗。从制作人樱井政博的访谈来看，下一作还是不是他在负责很难说，并且他认为下一作可能要隔十年之久。无论怎样本作都很难得。

评分标准
每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人10分，总分30分。

27~30分 的游戏为"**黄金珍藏**"

24~26分 的游戏为"**热血推荐**"

Ashen
Ashen



下载

XOne

[24]

■Annapurna Interactive ■角色扮演
■2018年12月7日 ■中文版

游戏简介：在 2015 年的 E3 展上，本作以 XOne 平台独占作品的身份登场，是 ID@Xbox 独立游戏扶持计划中的一员。游戏本身有着很重的“《魂》系列”风格，强调具有挑战性的战斗和在昏暗环境中探索的元素，不过在探索时可以两人为伍。

•硬派核心 •迷宫探索 •合作同乐

优点：
· 纯正的魂风格
· 世界观设定有趣
· 合作系统有想法

缺点：
· 攀爬判定不太严谨
· 敌人类型略少
· 游戏长度略短

这是一款方方面面都很“《魂》”的作品，无论是战斗还是在一些场景的怪物位置安排上都沿用了类似的套路，但在精致度上有所不及，可能不太适合对这类游戏有丰富经验的玩家，但对不太擅长这类风格的玩家来说难度把握却算是刚刚好。除此之外，**游戏的背景设定、画面和人物风格以及作品格调上都有自己的特色**，并非纯粹是模仿《黑暗之魂》。游戏还强调双人冒险，采用了类似《风之旅人》的偶遇机制，双方合作全靠一个呼叫键沟通，却和游戏玩法非常搭调。



▲和《黑暗之魂》有点类似，本作当中的杂兵战也颇有挑战性。

可以理解为是简化版的《黑暗之魂》，人物成长简单，身上可以携带多种武器和大量补给品，死掉之后的惩罚较少。整体风格显得更加光明，美术风格令人印象深刻。游戏强调合作，就算不联机，也有一个 AI 队友帮忙。随着流程的推进，还有大量游戏要素逐步解锁。

本作的难度不低，颇具特色的美术风格与硬核的动作玩法相得益彰，虽然借鉴了不少“《魂》系列”的设计，但仍然能够凭借其独特的艺术氛围以及引人深思的剧情焕发出自己的光彩。线上合作模式让玩家不用再孤独地踏上旅途，但缺点是无法与好友一起组队，丧失了不少合作的乐趣。

任天堂明星大乱斗 特别版
任天堂明星大乱斗 特别版



NS

[28]

■Nintendo ■动作
■2018年12月7日 ■中文版

游戏简介：作为 NS 平台的系列新作，初期版本就有 74 位斗士参战，后续还有 6 位斗士进行追加。除了常规战、团体战、取胜乱斗等传统模式外，本作新增了类似剧情模式的“灯火之星”，其中的“命魂”系统让对战玩法变得更加丰富。

•经典再续 •竞技对战 •酣畅爽快

优点：
· 参战人数系列之最
· 灯火之星内容海量
· 娱乐与竞技兼备

缺点：
· 新斗士解锁略麻烦
· 简中翻译质量一般

初期版本就有 74 位斗士，本作的规模堪称系列之最。剧情模式“灯火之星”让本作的单机玩法也足够丰富，而经典模式“取胜乱斗”更值得一玩，其中的彩蛋和梗一定会让老玩家感到惊喜。在核心格斗玩法上，完美转身、移动穿模等竞技技巧被取消，再加上新的完美防御触发方式以及招式击飞角度的调整，让本作在核心竞技层面上已经变为了一款全新的游戏，老玩家需要重新适应。本作更多的斗士需要逐步解锁，对于主玩对战的玩家而言稍显麻烦。



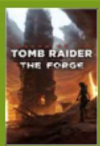
▲享受乱斗的乐趣吧！

本作秉承了任天堂游戏一贯的上手容易精通难的难度设计，既可以用一两招欢乐地游玩，也可以练出各种眼花缭乱的技术流打法。**丰富的要素和数量庞大的登场角色都保证了游戏相当高的耐玩度**，各种致敬角色原作的细节惊喜更足以看出诚意和用心。不管单人玩还是多人联机，都会玩得特别开心。

“灯火之星”模式的内容非常厚道，光是把流程推完就得几十个小时，游戏上手难度极低，但可挖掘的技巧性要素却多如繁星，适合任何水平的玩家入坑。命魂系统是本作的一大亮点，不仅丰富了游戏的策略与趣味性，同时也是一项充满了情怀的彩蛋收集式玩法，让许多经典角色都能以另一种形式参战。

古墓丽影 暗影 命运锻炉

DLC



PS4/XOne

[6]

游戏本篇黄金眼评分：25

■Square Enix ■动作冒险
■2018年11月14日 ■中文版

游戏简介：本 DLC 是《古墓丽影 暗影》季票包含的七个古墓挑战当中的第一个，包括了一个新添加的支线任务，一个墓穴，一个古墓谜题，一个新技能，一款新武器和一套新的服装，玩家还可以在古墓挑战的计时挑战和计分挑战中挑战最佳成绩。

虽然从最初的宣传当中大概就能猜到本作的单个 DLC 内容不会太过丰富，但这个 DLC 内容的贫瘠程度仍然有点超出想象，支线内容加上古墓当中的解谜，耗时可能大约在 1 小时左右，加上后面的计时挑战以及计分挑战，总共的游戏时间大约只有 2~3 小时，虽然不能算毫无亮点，但总体而言乏善可陈，而且古墓机关当中大量的限时操作也有故意拖长游戏时间和增加挑战时重复操作次数的嫌疑。从这个 DLC 来看，本作日后的 DLC 可能更适合等全部出完之后一次玩个够。

VG评游戏

星子 评《任天堂明星大乱斗 特别版》
系列集大成之作，内容丰富到爆炸的乱斗游戏，绝对是给参战人物粉丝的一场盛宴。继承了任系一贯的上手易精通难的传统，依然是被电脑打爆系列。本作看着就像是往最后一作做的，不知道未来能不能玩到更加优秀的续作了。

忘加盐 评《任天堂明星大乱斗 特别版》
优秀的手感，极多的要素，严谨的判定和系统，除了对新人不是特别友好外，真的让人欲罢不能！从来没有想过自己有这么沉迷一款格斗游戏的一天。

MithrandirDM 评《任天堂明星大乱斗 特别版》
它不是一部没有缺点的作品，但是它的优点足够弥补它微小的不足之处。我不期望还能有下一作，但是我希望樱井政博在完成了这一部之后，应该好好休息，给自己放个假了。



PlayStation Classic 全面评测

12 月 3 日，索尼的迷你主机 PlayStation Classic（以下简称迷你 PS）发售，承载着诸多老玩家记忆的 PS 主机的迷你版在保持着经典外形并迷你化的同时，还收录了 20 款经典的 PS 游戏。那么这款主机到底怎样呢？来看看我们的评测吧。为了还原真实效果，文中所有主机运行画面也都采用了实机屏摄。

包装

我们先来看迷你 PS 的包装。编辑部的这台迷你 PS 是 VGTime 的同事从香港首发活动带回来的港版主机，外边有一层类似于礼品包装纸的纸皮，上面都是 PS 系的标志性符号。



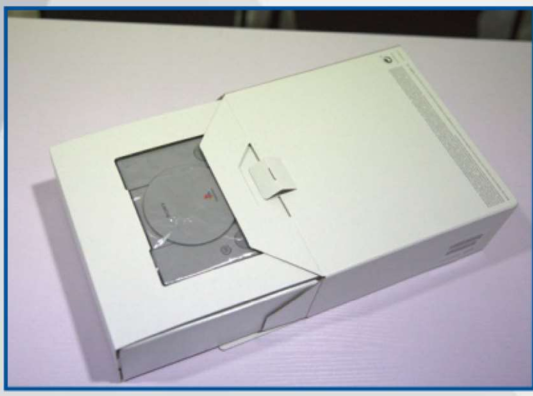


拆开外皮，里边就是主机的外包装盒。编辑部的这台是港版，包装盒子和日版一样。此外还有一个木牌，上边介绍了初代 PS 和这台迷你 PS 及相关活动。盒子背面还有游戏名单，港版和日版收录的游戏也是一样的。

盒子里面还有内层盒，内层盒简洁大方，中间有 PS 标志。

抽出里面的保护层，迷你 PS 终于现身了。主机的下一层是手柄、Micro USB 端子 USB 电源线以及 2 米长 HDMI 线。





USB 插头的手柄，和原版大小一致。



除去包装的全部内容：主机、两个手柄、2 米 HDMI 线、电源线、三个版本（简中、繁中、英文）的说明书。以及不在包装盒里的活动木牌。



外形与大小

这里我们来看看迷你 PS 的外形。

迷你 PS 本体非常小巧轻盈。上边的盘仓盖打不开，纯粹是“致敬原版”。主机上有三个主要按键：POWER、RESET 和 OPEN 键，作用分别是开关机、退回系统菜单、模拟换盘，其中 OPEN 键在玩多光盘游戏（如《阿比逃亡记》）时会用到。



下图可以看到两侧是散热孔，以及插手柄的 USB 端口，记忆卡插口也是“致敬原版”，无实际用途。



主机背面，有输出视频的 HDMI 插口和供电的 Micro USB 插口。此外背面左侧还有一个谜之盖子，笔者试了试，拔不开。在说明书上也没找到关于此后盖的说明。



和原版 PS 比较一下大小。这台 PS 历史悠久，上边除了上世纪 90 年代的积灰，应该还留有《游戏机实用技术》创刊前辈们的手印。

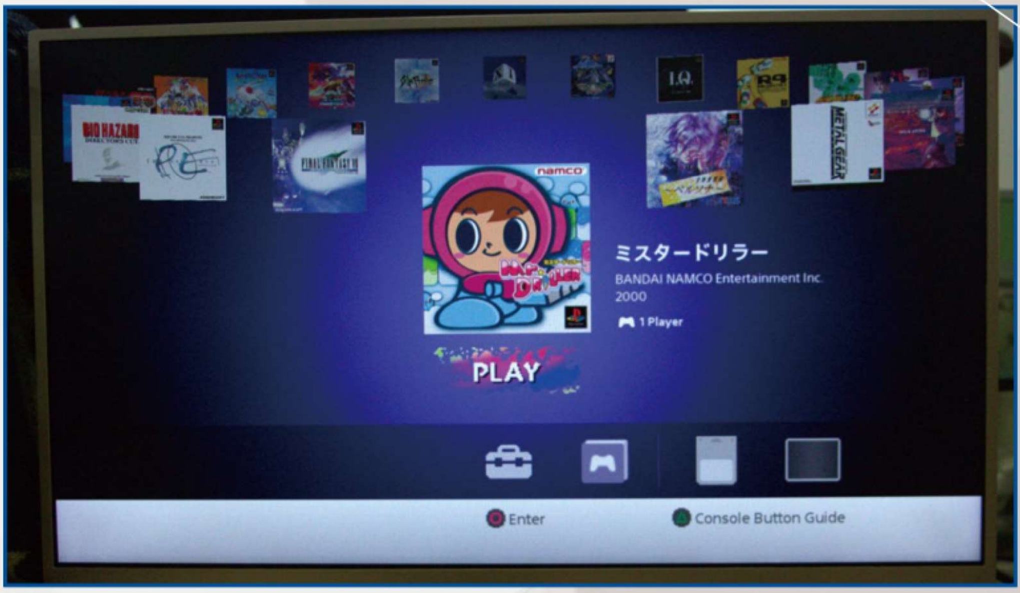


再和 PS 家族最新的“小”老弟 PS4 Pro 合个影，别说迷你 PS，原版 PS 在个头上也比“小”老弟小不少。



系统界面

按下 POWER 键，在熟悉的开机画面后，会进入系统界面。系统界面根据常规的 1080P 分辨率来制作，还是很精细的。上半部分用来选择游戏，下半部分则是功能选项：从左到右分别为设定、说明、记忆卡和中继点。



设定

主要包括语言设定、屏保开关、省电设定等。

迷你 PS 的语言支持德语、英语、西班牙语、葡萄牙语、荷兰语、意大利语、俄语、日语，共 8 个语言选项，没有中文——注意，设定中修改的语言只会改系统界面的语言说明，并不会改变游戏中的语言。以这台港版机为例，无论设定什么语言，游戏都是日语版的。

说明

对主机进行介绍。

记忆卡

模拟 PS 记忆卡界面，来管理游戏中的存档。



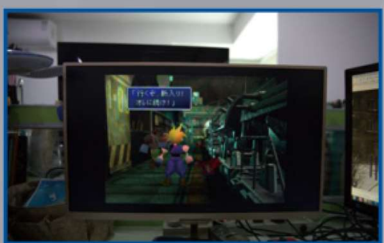
中继点

类似于即时存档 / 读档的功能。在游戏中按下 RESET 键退回系统界面后，会提示是否设定中继点，确认后下次游戏就可以在中继点继续进行游戏。这个选项与游戏的存档无关，虽然只有一个中继点，但在某些需要反复读档的场合也够用了。



实机试玩

初代 PS 作为 1994 发售的主机，其分辨率的数据为 256×224 ～ 640×480，不仅比当下常见的 1080P 显示设备的分辨率小很多，长宽比例也和当下大多数显示设备的 16 ：9 比例也不同。而迷你 PS 本身又没有画面优化选项，那么实际游戏中的感受到底如何呢？笔者试玩了其中几款非常熟悉的作品。



比率调整

首先在显示比例上，该主机采取了两侧黑边的处理方式，来保证游戏画面比例不变。



分辨率影响

下面来看看分辨率的影响。在将低分辨率画面向高分辨率强行拉大后，2D 游戏和 3D 游戏因为游戏的动态基础单位构成的不同，会出现不同的差异。所以小编先试款 2D 游戏。

●街霸方块

从图片上看，在 1080P 的显示设备上玩《街霸方块》几乎没有什么违和感，而在实际游戏中，除了些许的马赛克感，整体上也比较舒服。



●斗神传

接下来我们来看 3D 游戏，先试玩下早期的 3D 刀剑格斗游戏《斗神传》，画面效果就不用挑了，本来就是这样。



●铁拳 3

然后是《铁拳 3》，当年片头动画中平八老爷子出现时的一脸皱纹把当时的本人给惊得不行，所以这次也要看片头。现在看也还不错，不过稍稍有点模糊感——那种感觉怎么说呢，就像是有网格。

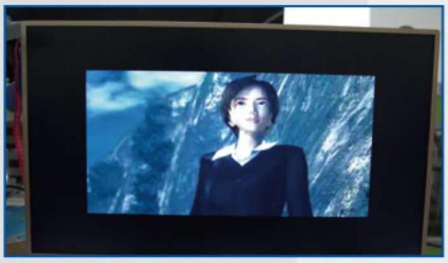


《铁拳 3》的游戏，就是当年的味道，但拉大后的粗糙感肯定会有的。

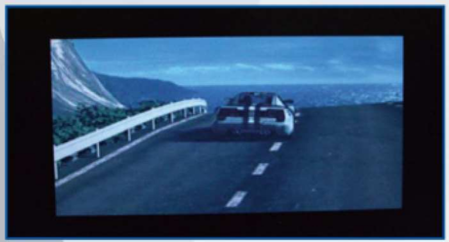


●山脊赛车

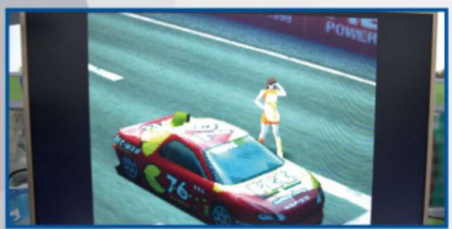
接下来玩《山脊赛车》，片头动画出现了永濑丽子，是当年不少玩家心中的女神。



《山脊赛车》片头 CG 的赛车画面也不错，不过同样有网格模糊感。顺便说下，在播放游戏中的 16 ：9 的 CG 动画时，上下也会有黑边。



游戏中的即时演算，锯齿感比较强烈。



实际游戏画面，静态图看着还行。事实上因为动态基本单位不稳定，在游戏中转弯时画面会糙一些。



●最终幻想Ⅶ

《最终幻想Ⅶ》片头的魔晄都市，效果出色但依然有着些许的网格模糊感。



实际游戏中的地图画面还行，大概是之前笔者用 1080P 玩 PS2 游戏全屏拉伸时（画面会因为变形而有些粗糙）的地图上的感觉。



战斗画面，原汁原味吧，毕竟原版也受限于时代。



●寄生前夜

《寄生前夜》的开场 CG 动画，阿雅女神现身（年少时见识少、女神多，没办法），这一幕的网格模糊感很轻。



而在灾难发生前的这一幕，就有明显的网格模糊感了。



即时演算就出现了比较明显的碎片感。现在来看，当年在 PS 上搞即时演算还是挺勉强的。



通过以上的实机试玩评测可以看出，不同的画面在拉大后的表现并不相同：

首先是 2D 和播放 CG 动画时的影响是最小的，最多是有些可以接受的网格模糊感。

而在一般的游戏画面中，主要问题体现在一些动态单元的不稳定所带来的显示问题（如角色的眼睛跳动），相比之下画面拉大的锯齿感的影响反倒会低一些。

不过在即时演算的画面下，就会有比较严重的锯齿感甚至碎片感了。

总结

可以看出，主机本身制作得相当精致漂亮，中继点的设定也颇为人性化。但在进入游戏时，前面提到的画面和显示的问题便都显露出来，这些问题在当年大多数时点对点且隔行扫描显示的老式显像管电视上并不明显，而玩家们也都普遍在那个时候刚开始接触 3D 游戏，不会很挑剔。但放在当下……还是能给出一些优化选项为好。

笔者作为评测人当然要挑剔，但在评测中，却几乎一下午都沉迷在了这些当年经典、现在玩起来亦非常好玩的游戏中难以自拔，显然，迷你 PS 收录的这些游戏，都是经过官方一再筛选出来的经典作品。尽管每个经历过 PS 时代的玩家都有自己心目中的经典，但本次收录的这些游戏，亦在一定程度上浓缩了 PS 主机世代的辉煌。当我们带着从前打机岁月的情怀想重温经典时，这款官方推出的集合了 20 款经典游戏的迷你 PS 主机还是相当值得考虑的。

附：收录游戏名单

日版 / 港版

妖精战士	潜龙谍影
妖精战士 2	钻子先生
装甲核心	女神异闻录
最终幻想Ⅶ	山脊赛车 4
生化危机 导演剪辑版	沙加 开拓者
怪鱼战机	铁拳 3
宇宙巡航机 外传	街霸方块
Jumping Flash！	骰子方
IQ 方块	斗神传
寄生前夜	荒野兵器

欧美版

斗神传	雷曼
极限滑板 2	生化危机 导演剪辑版
毁灭大赛车	女神异闻录
最终幻想Ⅶ	山脊赛车 4
横行霸道	街霸方块 2X
IQ 智能游戏	虹吸战士
Jumping Flash！	铁拳 3
潜龙谍影	彩虹六号
钻地小子	烈火战车
奇异世界 阿比逃亡记	荒野兵器



文 乌冬 美编 咕噜



PS4 NS

超级机器人大战 T		BNEI	
スーパーロボット大战 T		策略角色扮演	中文版
预定 2019 年 3 月 20 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 9288 日元			

“《超级机器人大战》系列”最新作《超级机器人大战 T》于近日公布，名字后缀中的“T”为 Terra，也就是地球的意思。游戏发售日定为 2019 年 3 月 20 日，平台为 PS4 和 NS 双平台，并对应繁体中文版，下面来看看本作的情报。

参战作品

无敌机器人托莱塔G7	装甲骑兵VOTOMS 异种决斗
圣战士丹拜因	勇者特急
圣战士丹拜因 New Story of Aura Battler Dunbine	勇者王GAOGAIGAR
机动战士Z高达	★星际牛仔
机动战士高达ZZ	飞跃巅峰
机动战士高达 逆袭的夏亚	机动战舰抚子号 黑暗王子
●机动战士高达 逆袭的夏亚 贝托蒂嘉的子嗣	真盖塔机器人 世界最后之日
机动战士海盗高达	剧场版 魔神Z / INFINITY
●机动战士海盗高达 骷髅之心	★我的青春的阿卡迪亚 无限轨道SSX
●机动战士海盗高达 钢铁的7人	★魔法骑士雷亚斯
机动战士G高达	枪与剑
装甲骑兵VOTOMS	★乐园追放 -Expelled from Paradise-
●装甲骑兵VOTOMS 最后的红肩队	

●——只有机体参战作品
★——新参战作品

作品概要

和之前的《机战X》一样，本作也是独立剧情作品，故事以颓废和混乱地球为背景，人类被卷入到了攸关地球存亡的战斗中。

这次的参战作品数量一共有25款，其中《星际牛仔》、《我的青春的阿卡迪亚 无限轨道SSX》、《魔法骑士雷亚斯》、《乐园追放 –Expelled from Paradise–》四款是新参战作品，另外《枪与剑》虽然在以前的《机战》作品中也登场过，不过有登陆配音的《机战》则是首次。



新参战作品战斗画面

星际牛仔

以火星为中心的太阳系为舞台的 SF 动画作品，讲述身为 Bebop 号宇宙船的成员兼赏金猎人的主人公史派克和其同伴的过去与现在。

机体：剑鱼 II
机师：史派克













©CLAMP・ST／讲谈社・TMS
©サンライズ
©ジ–ベック／1998 NADESICO制作委员会
©创通・サンライズ
©东映アニメ–ション・ニトロプラス／乐园追放ソサイエティ
©永井豪・石川贤／ダイナミック企画
©永井豪／ダイナミック企画・MZ制作委员会
©BANDAIVISUAL・FlyingDog・GAINAX
©松本零士・东急エ–ジェンシ–
©1998 永井豪・石川贤／ダイナミック企画・「真ゲッタ–ロボ」制作委员会
©2005 AIC・チ–ムダンチェスタ–/ガンソ–ド パ–トナ–ズ

我的青春的阿卡迪亚 无限轨道SSX

机体：阿卡迪亚号
机师：哈洛克船长

松本零士的代表作之一，讲述被地球侵略者追捕的阿卡迪亚号的船长哈洛克，带着船员一起寻找存在于宇宙某处的理想乡“阿卡迪亚”的故事。













魔法骑士雷亚斯

故事的主角是三位上中学2年级的少女——狮堂光、龙咲海、凤凰寺风，她们被召唤到异世界锡菲罗，并成为魔法骑士拯救锡菲罗。

机体：雷亚斯
机师：光

















乐园追放 -Expelled from Paradise-

机体：阿罗汉
机师：安洁拉

以电脑世界迪瓦为背景，为了调查迪瓦被骇入的事件，主角安洁拉来到地球上，并和地球的协助人员丁格一起调查事件背后的真相。











早期购入特典

1995 年发售的《第 4 次超级机器人大战》的原创主角机亡灵也会在本作登场，并且作为早期购入特典，玩家可以通过下载码，在专用关卡中让它从更早地加入队伍。











RED DEAD ONLINE BETA

在发售一个多月后，《荒野大救赎 在线》的BETA版如期而至。而作为BETA版，出现问题自然是难免的。物价偏高、赚钱手段少、任务种类少、对战模式少是现版本的主要问题。而从Rockstar的态度看来，前两点在短期内是不打算改的了。但游戏本身的架构已经足够吸引，游乐场已经建好了，接下来就看Rockstar怎么往里面塞游乐项目了。本期研究将给各位读者带来BETA版的一些基本要点，让玩家们在正式版上线前先做好开荒的准备。

文编 三日月　美编 雷普利

PS4 / XOne		
荒野大救赎Ⅱ		Rockstar
Red Dead Redemption 2	动作冒险	中文版
2018年10月26日	本地1人	无对应周边
售价为468港币		

在线版和单机版的差异

《荒野大救赎 在线》（以下简称为《在线》）的系统和地图都是基于单机版，玩家甚至能在游戏中找到不少熟悉的面孔（其中还有来自前作的老角色），但基于这是一个在线模式，在系统上肯定会和单机版有所区别。因此在刚开始接触《在线》时，玩家需要先适应一下其中的差异。

1. 死神之眼系统的功能被修改，没有了原来的子弹时间，而变成了类似于技能的存在。

2. 道具、武器和服装的价格被大幅度提高，虽然在听从玩家意见后，Rockstar调低了价格，但由于同时将赚钱的方法（例如狩猎、钓鱼等）所能赚到的钱调低，因此一来一回，玩家缺钱的状况依然没有太大改善。

3. 荣誉系统依旧存在，而且增减的方式基本和单机版类似。除了日常行动以外，在部分主线任务中玩家的队伍还需要作出抉择，根据抉择的不同，荣誉值会发生相应的变化，荣誉值的高低还会影响玩家能够触发的主线任务。如果要想快速调整荣誉值的话，玩家可以花三个黄金在NPC“老伙计琼斯”提高或者降低自己的荣誉值。值得一提的是，在目前的BETA版中，除了影响任务触发和影响玩家称号以外，荣誉值没有任何作用。

4. 犯罪系统在单机版的基础上删除了“悬赏金”，无论玩家犯下多么严重的罪行，只要能够逃离法网（或者死掉），过去犯下的罪就会一笔勾销，自然也不会有什么悬赏金的设定。

5.《在线》的货币分成两种，我们熟悉的美元，也就是一般货币，和黄金。黄金可以用于解锁道具 / 装备 / 服装（钱不够），暂时的获得方法只有完成任务、完成差事、通过藏宝图找到宝藏、在对战模式与玩家对战（无论胜负）和清空匪徒藏身处，但效率非常低。当然，想必看到这里各位读者已经明白了，黄金将会是正式版中的氪金点，部分服装、马匹和装饰品只能用黄金来兑换，不过影响游戏平衡的武器、道具等都不需要黄金解锁。

6. 单机中的“陌生人任务”变成了差事，玩家可以从这些陌生人接到任务。任务的目标一般是杀人、护送、救人等等，部分任务会有一个额外的目标，诸如不被发现或者不杀人，完成额外目标可以获得更多的金钱和经验值作为奖励。但必须注意的是，每当任务进入“护送”阶段，系统会提示战局中的其他玩家，一旦其他玩家攻击玩家或者其保护对象就会触发特殊任务，攻击方如果偷袭得手能够获得奖励，反之防守方防守成功也能获得奖励。因此这种任务笔者的建议是找队友一起完成，现在网战的趋势是落单的玩家在做差事时被攻击的几率会变得很高。

7. 按住方向键←可以呼出商品目录并随时随地购买除了营地升级以外的所有商品，除了武器以外的商品会直接寄到车站或者营地，武器则是直接入手。当然，玩家依旧可以亲自去商店购买，而自定义项目，诸如武器改装和马匹换装依旧只能在各自的商店中进行。

8. 玩家不能随时驻营，但可以花两美元重新设立一个营地。营地就是玩家的大本营，暂时的用途除了烤肉和在野外用品店购买商品以外毫无用处，野外商品店购买的内容多是一些装饰，价格不菲。帐篷和快速旅行点是少有的比较有用的功能，前者可以增加玩家在营地休息时回复的效率，后者则能让营地本身成为一个快速旅行点（然而还是要花钱）。可惜的两者价格和解锁等级都不低，BETA版时实用性不高。



如何升级

《在线》无论是解锁技能还是其他什么东西，玩家都需要到达一定等级才能解锁，然后才能花钱购买，因此如何快速升级成为了玩家的一个大难题。就目前的版本来说，经验值获得量最大的方法当然是完成主线任务，然而由于每个主线任务是挺长的，因此实际上效率并不高。另一个比较有效率的方法是游玩对战模式，优点是这个过程并不会很枯燥，在升级的同时还能赚点钱和金块，缺点是这个方法的效率和玩家的操作水平成正比，你水平越好，当然升级就越快，然而如果你是个手残的话，那么你就得一边忍受各种花式被虐，一边缓慢地提升等级了。

第二个有效率的方法是做陌生人任务（差事），在完成所有额外条件的情况下（例如不杀人、不被发现等等），完成一次差事可以获得数百经验值和15美元。和主线任务不同的是，这个方法的效率除了取决于玩家水平以外，还要看其他玩家妨不妨碍你。要是被偷袭得手的话，玩家所能获得的奖励会大幅度减少。

最后一个方法就是刷藏身处，藏身处的位置可以参考文末的地图。藏身处的设定和单机版类似，玩家需要做的事情就是全灭里面的敌人，然后按照自己喜好处置剩下的头领，放掉可以提高荣誉值，反之则降低。完成藏身处后

TIPS　转世赚钱法：在目前的版本中，删除人物时虽然会丢失人物相关的所有进度，包括武器、道具、等级和挑战完成度等等，但金钱却是保留的（包括黄金）。因此不嫌麻烦的玩家可以通过重复创建新角色来完成主线任务以及藏宝图来刷钱，任务打完了就删掉角色重来。

除了能够获得经验值作为奖励以外，玩家还可以搜刮一下藏身处以获得额外的道具奖励。不过刷藏身处本身是非常看脸的，在Rockstar调整过后，藏身处的重生时间被大幅度延长，加上其他玩家也会以藏身处为目标，僧多粥少的局面在所难免。

“奖章”系统类似于单机中的“挑战”系统，玩家可以通过完成各种挑战来获得经验值以及金腰带扣作为奖励。这个方法并不能算是最有效率的一个方法，但它肯定是最有趣的。实际上并不是所有的奖章解锁难度都非常高，同时也不乏一些有趣的挑战，玩家可以根据自己的玩法来挑战相应的奖章。毕竟现在游戏还只是BETA版而已，慢慢玩才是享受游戏的最佳方式。

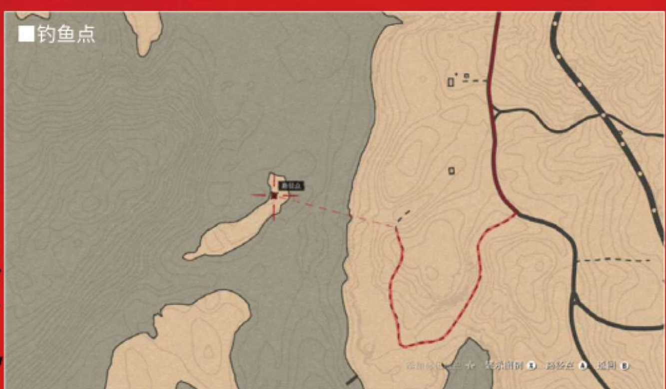


如何赚钱

在经过几次修正后，现版本之前存在的快速赚钱方式基本全没了，虽然差事奖励的金钱变多，但打猎和钓鱼的钱被降低。除了老老实实地对战、做差事和任务以外，玩家还可以通过打猎和钓鱼赚钱。钓鱼推荐在罗兹西北面的小岛上钓鱼，买好鱼竿（14级解锁）和蚯蚓后就可以出发了。这个方法的好处是地点安全（一般不会有玩家闲到过来杀你），卖鱼的地方也很近，还可以顺便提升生命值上限，而且和打猎后的皮毛不同，这里钓到的鱼是直接塞口袋里的，即便掉线也不会消失。缺点就是过程太过沉闷，全手动操作，而且在Rockstar修正后，钓鱼的获利大概和巅峰期减少了差不多一半。（蚯蚓50美分一个，根据种类不同，鱼的卖价大概为2.5美元至50美分不等）

打猎则推荐在圣丹尼斯北边利用捕猎步枪打鸟，羽毛刷够了就班师回朝。和钓鱼可以提升生命最大值类似，这个方法可以顺便提升死神之眼的最大值。当然，和钓鱼类似，这个方法的赚钱效率并不是特别高。最后一个办法就是寻宝，玩家每隔五级可以获得一张藏宝图，宝藏中会有数额不定的金钱作为奖励，藏宝图还可以从敌人尸体搜刮到，但几率极低，基本看缘分。

另外说到“赚钱”就不得不说一下“省钱”，对于目标为全成就或者白金的玩家来说，要想解锁在线模式相关的成就/奖杯，玩家需要花费的金钱总额大约为3000美元，其中包括了五个马厩（1500美元）、五匹不同的马（至少200美元）、创造固定团队（200美元）和解锁配方（350美元），加上期间的营地和马匹维护费用，以及弹药等补给品的费用。而即便是一般玩家，笔者也建议把钱花在刀刃上，诸如武器、马匹和营地升级。补给品，诸如药物和食物，还有衣服则不建议花太多的钱，前者可以通过采集药物自己调配和打猎来补充，后者只要买一件厚衣服用于探索严寒地形就足够了。



■钓鱼点

决战系列赛

不算赛马的两个模式，游戏暂时共有五个模式供玩家游玩，并统称为“决战系列赛”，分为小型和大型两种，两者区别只在于参加的人数。目前版本的推荐武器只有捕猎步枪和拉栓式步枪两种，前者准星缩圈速度极快，瞄准后将准星稍微往上调就能爆头秒杀对手，缺点是多用于中距离，而且除了打头其余部位伤害极低，后者威力高，不需要纠结于爆头，缺点是威力也没大到一击死，稳定性没有捕猎步枪高。近战推荐用霰弹枪，连发步枪和手枪除非你的枪法非常准，爆头率极高，要不然不推荐使用。另外玩家只能选择系列赛，至于是哪个模式完全是随机的。

●枪战

也就是传统的团队死斗模式，没什么好说的。

●寸土必争

占点模式，成功占点后队伍会得到分数，点越多，分数涨得越快。占到所有点，或者时限结束后分数最高的队伍获胜。这个模式的第一要点就是占点，杀人只是其次。枪法不好的玩家可以专门去占领没人防守的点，或者防守我方的点。前者可以打乱敌人的部署，或者直接偷到一个点，后者即便防守失败也能拖延一下时间。在大型系列赛中，对战的队伍会不止两个，那时候就需要队友配合和玩家自己随机应变了。

●篡位夺冠

在这个模式下，每次击杀玩家后能够获得的分数为目标头上的分数。举个例子，例如A当前的分数为4，B的分数为1，B杀死了A，此时B的分数就是“4+1=5”，如果之后A分数没有发生任何变化并复仇成功，杀死了B，那么A的分数就会变成“4+5=9”。每个玩家的当前分数可以在小雷达上看到，最高分还会直接显示在屏幕的上方。

这个模式的重点不在于杀多少人，而是在于在最适合的时间，杀分数最高的那个人。笔者的建议是后发制人，平时没事就蹲在草丛或者躲起来看戏，等到时间差不多或者高分的目标出现后再出击。另外在有分数的情况下，杀死零分的玩家并不会获得任何分数。

●理想武器

玩家会拥有数种武器，每种武器都以各自的分数，根据击杀难度，难度越高，分数越高，最高的斧子和近战匕首（7分），最低为连发步枪（1分）。这个模式推荐使用霰弹枪为主要武器，威力大而且分数不低（3分）。遇到使用飞斧的敌人不需要慌，左右侧移或者飞扑（瞄准后按□/X键+左摇杆）就可以轻松躲开。

●刀无虚发

虽然玩起来和“大逃杀”有点类似，但相似的地方也就只有“缩圈”而已。缩圈想必很多玩家都很熟悉，随着时间的推移战场会越变越小。这个模式比较特殊的一点是，玩家的武器是固定只有一种，暂时只有弓箭和飞刀两个版本。由于在本作的设定中，玩家只有在攻击敌人或者蹲太久才会暴露在小地图上，因此理论上只要不出手，不被其他玩家看到，然后保持移动就能“隐身”。姑且不说弓箭，飞刀的特性决定了如果双方是同时出手的话，很大几率会两个玩家一起死。鉴于这个模式只要活到最后就是胜利，因此坐山观虎斗有时候也未尝不是一个战术。

●竞速

西部传统项目“赛马”被独立划分了出来。其中“竞速”是较为“传统”的规则，谁第一个冲过终点谁就是赢家。不同的是，和知名竞速类游戏“《马力欧赛车》系列”类似，赛道上会放置有各种武器供玩家使用，而拿到武器后玩家是可以杀死其他玩家的。玩家死亡后会复活，但会消耗一些时间，从而被其他玩家追上。另外赛道上还会有补充体力的木桶，撞烂的话能够瞬间回满马的体力。

除了武器，玩家还可以通过肉搏（〇/B 键）来近身攻击其他玩家，但效果有限，最有效的方法还是直接用马屁股撞对手的马头，成功的话对手会立即翻马，翻马的副作用和死亡一样。另外必须注意的一点是，在追逐前方对手的同时，尽量避免跟在对手的马屁股后面，要不然对手翻马的时候，很大几率会拖累跟在后面的倒霉鬼一起翻马，场面可谓是极其壮观。最后，这个模式对于马的能力要求非常高，除非使用非常高级的马，要不然购买了普通版又没有好马的玩家就需要极好的运气才能战胜那些拥有好马的豪华版或者终极版玩家。

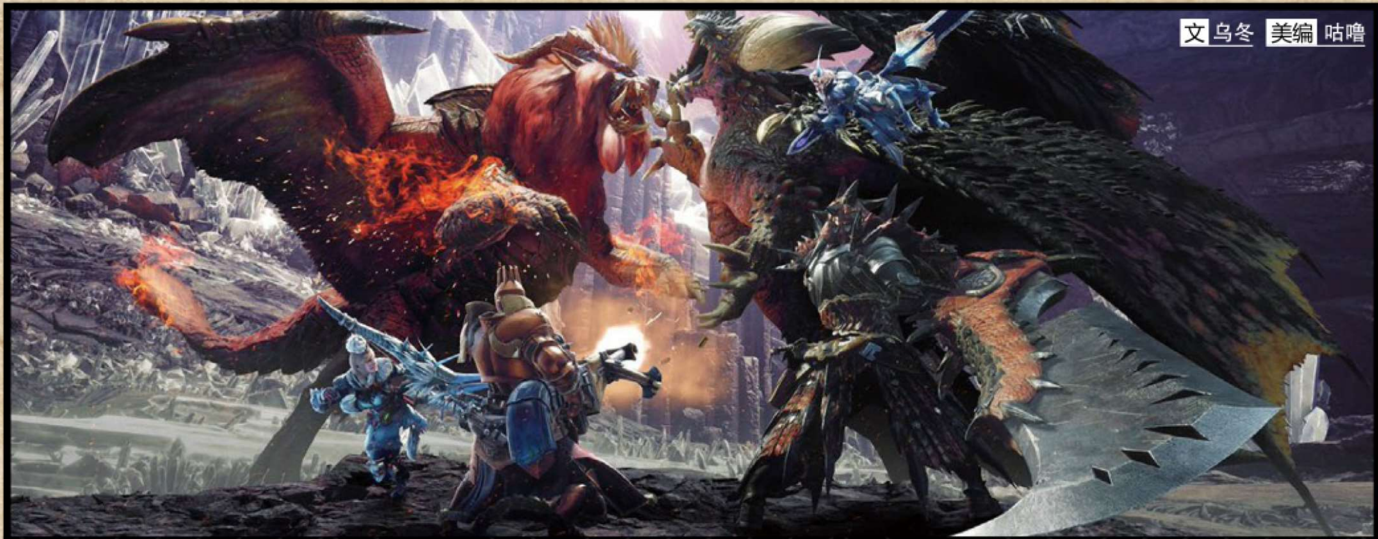
●开放竞速

和竞速类似，只不过玩家只需要通过所有的检查点，然后回到终点就算是赢，路线并不是固定的。一条有效率的路线可以在一定程度上弥补马性能上的不足。其余规则和细节和竞速一样，场景中依然会放着武器和回复体力用的木桶供玩家使用，玩家也可以尽情地妨碍其他对手。



●藏身处位置





文 乌冬 美编 咕噜

猎人集·会·所

在 12 月 10 日《MHW》的官方特别节目中，制作人辻本良三公布了本作最新的更新情报，包括历战王绚辉龙、一周年感谢祭、《巫师 3 狂猎》联动、历战王灭尽龙以及作为重头的超大型扩张 DLC，这次的专栏就来看看详细的内容。

历战王绚辉龙

比绚辉龙更强的历战王绚辉龙即将登场，任务玩法和之前的一样，支持最多 16 个人同时进行，一起提升追踪等级和达成度来获得鉴定武器等报酬。战斗中对未解放的历战王绚辉龙身上的黄金积极攻击的话，解放后就可使历战王绚辉龙进入暴怒状态，这个状态下它会使出普通绚辉龙所没有的招式，还有如果在暴怒状态下完成任务，则可获得更好的报酬。

历战王绚辉龙的报酬里除了有金银铜框报酬外，达成特定条件还可获得比金框报酬等级更高的的虹框报酬，从而获得新的鉴定武器，并且所有武器种类都将有新的鉴定武器，另外用历战王绚辉龙的素材还能制作新的 γ 系列装备。历战王绚辉龙的任务名为“狂乱的黄金乡”，将于 2018 年 12 月 20 日 8 点～ 2019 年 1 月 4 日 7 点 59 分期间开放承接，当历战王绚辉龙的任务配信后，普通绚辉龙的任务不会再出现，不过以往的报酬都可在历战王绚辉龙的任务里获得。









星辰祭“感谢之宴”

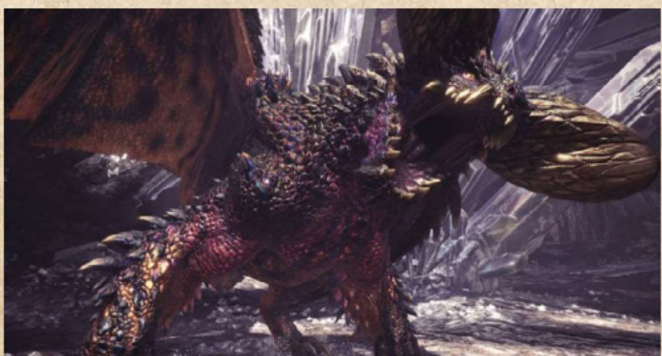
本作发售一周年的纪念活动，和之前的星辰祭一样，集会区域会有特别的装饰，部分 NPC 还会有新服装，大部分活动任务几乎全部重新配信，同时还有一周年的纪念任务。





历战王灭尽龙

在历战王绚辉龙之后，最后一只历战王怪物——历战王灭尽龙也将登场，过本表示制作组将会将它设计成一只非常棘手的怪物，欢迎对自己实力有信心的猎人来挑战。任务预定于 2019 年春天登场。



《巫师3 狂猎》联动

新的联动也将启动，对象是《巫师 3 狂猎》，“《巫师》系列”的主角杰洛特来到了《MHW》的世界中，和新大陆古龙调查团的成员互动，值得一提的是他的配音也由原版配音员献声。合作任务会将《巫师 3》的 PRG 体验融入到系统中，打造出前所未有的崭新游戏形式。合作内容预定于 2019 年初配信。



超大型DLC扩张包——Ice Borne

这次特别节目中，最重头的内容就是公布了新的扩张包——Ice Borne，新的内容包括新的任务等级、地图、怪物、装备和动作，同时还有接在《MHW》本篇之后的新故事，可以将其视为以往“G”系列的扩张内容。DLC 的宣传影像出现了新的岛屿，岛屿上白茫茫一片，结合这次扩张 DLC 的名字，应该就是雪山场景，并且在影像的最后还有一个熟悉身影，虽然没有露脸，不过从红色的眼睛以及特有的叫声来猜，应该就是迅龙没跑了。扩张的内容通过收费 DLC 的形式更新，预定于 2019 年秋天推出，价格未定，第一次的详细情报将会在 2019 年春天左右公布。

MONSTER HUNTER
WORLD
ICEBORNE
モンスターハンターワールド：アイスボーン





游戏版本：1.2.0
灯火之星通关时间：30 小时
文 余烬&三味线 美编 咕噜

NS

任天堂明星大乱斗 特别版		Nintendo	
任天堂明星大乱斗 特别版		动作	中文版
2018 年 12 月 7 日	本地 1~8 人，在线 2~8 人	对应 amiibo	
售价为 480 港币			

从基础开始

仅仅首周（3 天），本作在日本地区的销量就达到了 130 万份，成为了 NS 目前在日本地区首周销量最高的游戏。用制作人樱井政博的话来说“本作的全员集结就是一次奇迹”。我们不知道下一作的《大乱斗》是否还会有如此多的角色，但本作已经打出了历史上的最强一击！作为一款“硬核”的格斗游戏，本作深层次的竞技玩法并不简单，本期攻略我们将深入了解一些本作的格斗技法，并对本作新增的“灯火之星”冒险模式进行详尽介绍。

默认键位







格斗玩法

除了有在其他格斗游戏中常见的以削减对手体力为目标的玩法外，本作最独特的地方便是有着以累积对手伤害量为目标的格斗玩法。在战斗中对对手造成有效伤害会累积伤害量，每个招式所能造成的累积伤害量有所不同。累积伤害量的具体数值会在画面下方角色的头像旁以百分比的形式进行显示。百分比越高，则被打飞的距离越远，被击出场外的几率也越大。在以累积伤害量为基础的格斗玩法时，只有将对手击出画面之外才能进行击杀。注意，判定被击出场外的画面范围比能看见的画面范围大一些，在脱离可见画面时会出现两个重叠方框的图案提示，被击飞角色离开外围的方框才算是成功击杀。

另外，当所控角色的累积伤害量越高，那么其所使用招式的击飞率也会得到提升。

© 2018 Nintendo



基本规则

以胜利条件作为准则，本作有着三种不同的规则模式。

◆时间制：在限定的时间内根据击杀数和被击杀数之差来判定胜负。如果时间结束后结果一致，会进入累积伤害量为300%的一命定胜负模式，此时的战斗场景画面还会逐渐缩小。

◆体力制：将对手的体力耗尽或击出场外即可获得胜利。如果加入了时间限制，且时间耗尽双方的体力还没有耗尽或击出场外，会进入体力为1的一命定胜负模式，此时的战斗场景画面还会逐渐缩小。

◆生命数制：以累积伤害量作为格斗玩法，将对手的生命数全部耗尽，或在时间结束后生命数多者获胜。如果加入了时间限制，且时间耗尽双方的生命数一致，会进入累积伤害量为300%的一命定胜负模式，此时的战斗场景画面还会逐渐缩小。



▲在体力制中，被击出场外依然会被判定战败。

模式说明

本作的模式非常丰富，通过主页菜单中的“大乱斗”“命魂”“更多玩法”“线上”选单可对各模式进行选择。关于本作特有的“命魂”模式将在下文单独介绍。

常规战

通过指定规则来自由地进行战斗。游戏在一开始只有“生命数3 2:30”这一个规则，通过选择“制定新规则”能够制定新的规则并保存以之后使用。可制定的规则包括：基本规则、时间限制/生命数/体力、是否开启绝招槽来蓄积绝招、是否使用命魂、CP的等级、伤害强度调整、道具和场地的调整。



在“详细规则”中还能够对场地变化以及攻击队友等设定进行更多的调整。

淘汰赛

失败者被淘汰，胜利者晋级下一阶段的赛制，最终将决出冠军。在开启淘汰赛前可对参赛者人数、CP的数量、基本的战斗规则、参赛的具体角色进行制定。以获得冠军为目标淘汰所有的对手吧。



团体战

5对5或3对3的团队赛，在开启团体战之前可以对规则进行详尽的制定。其中的“团体战形式”为团体战独有的规则：选择“替换”则角色被击败便当场直接替换下一名角色，将对手全员击败即可获胜；选择“淘汰”则是获胜者可继续和下一名对手进行下一场战斗，将对手全员击败即可获胜；选择“X局X胜”则为五局三胜或三局两胜制。



特殊乱斗

特殊乱斗的玩法更是不同，在这里可以玩到和普通对战截然不同的玩法。共有三种特殊乱斗模式。

◆自定乱斗：在常规战的基础加入了更多的自定规则，包括设置角色模型的大小、手持的装备、角色重量和速度等等。不少独特的对战玩法都能在该模式中实现。

◆全员对战：每次结束一回合的战斗，之前出场的两名角色便不能再次被选，只能选择角色列表中的剩余角色。顺着回合数的增加，可选角色会越来越少。根据胜利的回合数来判定最后的胜负。



◆300%超级殊死战：战斗一开始所有角色的累积伤害量就是300%的殊死战斗。除了可以对常规的规则进行制定外，还可以选择是否缩小场地画面以及是否落下炸弹兵。

取胜乱斗

在“更多玩法”中可以找到“取胜乱斗”，这也就是所谓的经典模式。在该模式中选择不同的角色会出现不同的路线，并遭遇精心设计好的对手和规则。除了6场普通的对战外，之后还有一个专门的奖励关卡以及最后的BOSS战，而职员表也是一个可供游玩的小游戏。

认真度是该模式独有的一个系统。认真度越高，则对手越强，可以得到的奖励也会越多。获得每场战斗的胜利会增加认真度，而失败并用金钱复活角色则会降低认真度，玩家也可以选择使用票券来复活角色并避免认真度降低。认真度提高后还能看到壁画的后续内容。

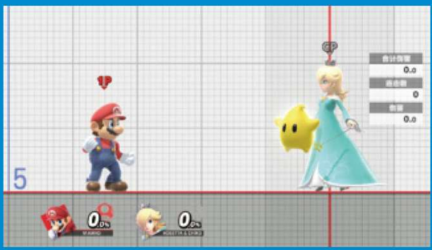


由于取胜乱斗中各角色的路线事先被制定好，因此可以在其中发现不少彩蛋或者梗，如果你是系列作品的老玩家必定会大感惊喜！

TIPS 在空中时被击中更容易被吹飞。

训练

顾名思义，该模式可以任意选择角色和场地进行训练。玩家可以在这里练习连招、查看招数的伤害量、查看各招式的无敌时间、指定 CP 的行动等等。另外还有带有距离标码的专有训练场地。无论你处于怎样的水平，训练模式都非常的实用。



对打

各对手陆续登场进行战斗，最多会出现 5 名对手同时在场的情况。根据对手和总人数的不同又分为了“百人对打”“全明星对打”“无情对打”。

◆百人对打：与 100 名 Mii 斗士陆续进行对打。

◆全明星对打：与所有的斗士陆续进行对打。

◆无情对打：与更加强大的 Mii 斗士陆续进行对打。



线上

在这里可以与全世界的玩家进行对战，或者观看他们的对战。玩家可以选择与任何人随机匹配对战，或者是建立专用房间并约战好友来进行战斗。选择“同时等候对战”还能在游玩其他模式的期间寻找对战者。

线上对战匹配到的对手数量和规则在一开始是随机的，不过可以通过设定“优先规则”来为匹配设定优先度。“优先规则”中的重合度越高，则被匹配到相同规则的几率越高。对于竞技玩家来说，游戏常用的对战规则为 1 对 1、2 或 3 条生命数的生命数制、场地为战场、关闭道具、规定时间为 4 分钟或 5 分钟（和默认的 3 分钟错开）。如果你希望与其他玩家 1 对 1 竞技对战，可以选择以上的规则。

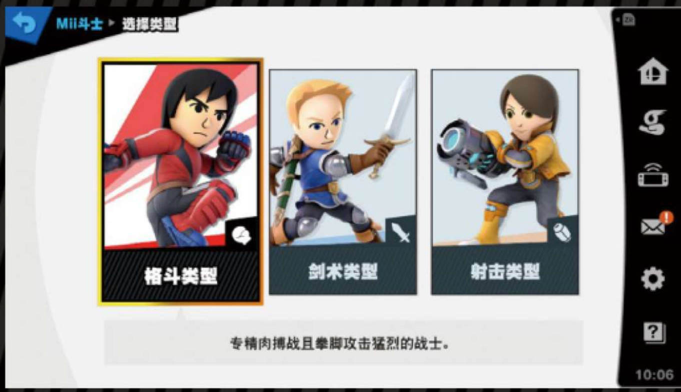
当世界战斗力越来越高，则有可能进入 VIP 房间进行比赛。VIP 房中绝大部分的对战规则都是上文所提到的 1 对 1 竞技规则，且其中的玩家一般都会是高手。请在其中享受最高水准的对战所带来的乐趣吧！



Mii斗士

游戏中有一名非常独特的斗士，它并非是哪款游戏的当家角色，而是以 Mii 模型的形象参战。在“更多玩法”的“Mii 斗士”中可对参战的 Mii 斗士进行制定。

Mii 斗士分为了格斗类型、剑术类型、射击类型三种，在选定了基本类型后可以对 Mii 斗士的名字、服装、颜色、必杀技和语音进行更详细的设定。每个类型的 Mii 斗士的四个必杀技还可以进行进一步的设定，每个必杀技都有三种选择。右表列出了各个必杀技的基本介绍，各位读者可自行在游戏中制作自己的 Mii 斗士并对各必杀技进行尝试。



格斗类型的必杀技

类型	说明
普通必杀技	1 投掷铁球：投掷出呈抛物线飞行的沉重铁球虽然飞不远，但其威力无可挑剔
	2 闪光马赫拳：使出肉眼无法看清的高速拳击拉近接触到的对手进行连击
	3 爆裂侧踢：使出缠绕着火焰的踢击攻击对手转身后使出踢击威力更强
横向必杀技	1 瞬发百裂脚：高速猛冲，用连续踢击将对手打到空中自己累积伤害越高，击飞力越强
	2 燃烧击落踢：用缠绕着熊熊燃烧火焰的双脚使出飞踢
	3 背桥摔：向前冲刺抓住对手从后面抱住对手反向投掷出去，将对手摔到地上
上必杀技	1 天地踢：将对手踢到空中并跳跃按按键可以用足跟劈攻击对手
	2 升天旋转踢：用回旋踢跳起，卷入对手上升时可以稍微向左右移动
	3 冲天上勾拳：使出上勾拳的同时跳起最后打出强烈的拳击
下必杀技	1 打桩头锤：双脚向上踢后急速坠下使出头锤空中的对手会被击飞到正下方
	2 翻身踢：用大幅度的背越式后跳改变方向并翻跟头跳跃时按按键可使出踢击猛攻对手
	3 反击摔：稳稳地招架住针对上半身的打击，然后用尽全身力气将对手狠狠地摔到地上

剑术类型的必杀技

类型	说明
普通必杀技	1 龙卷风剑气：挥剑并用产生的龙卷风攻击。龙卷风可以将对手打到空中，但威力会越来越弱
	2 光手里剑：直线投掷闪闪发光的手里剑。手里剑的威力会逐渐增加
	3 连环斩击：使出缠绕火焰的高速连续刺击。长按按键蓄力可提升威力
横向必杀技	1 反常急袭斩：飞至低空劈斩碰到的对手。打中防护罩会被向后弹飞
	2 疾风刺：猛烈冲撞，向正前方释放刺击。蓄力后可跑到更远处，威力也会提升
	3 环刃：瞬间用投掷的圆环使出连击。快速推动摇杆，猛地飞过去
上必杀技	1 火箭式下刺：向上斩击对手，跳跃并将自重加到剑上，急速坠下攻击并击飞对手
	2 冲刺出剑：鼓足力量，可以猛冲到需要的方向。挥舞着剑，将对手剁碎
	3 回旋斩：旋转的同时用剑横扫周围。长按按键蓄力，可提升威力
下必杀技	1 反击：用剑摆出姿势时，受到攻击会进行反击。对手的攻击越强，反击也会越强
	2 反向斩：在剑的轨迹上出现的彩虹会反射飞行道具。如果击中对手，可以改变朝向
	3 喷射刺击：刺出剑的同时猛烈猛冲。在空中使出时，会急速坠下袭击对手

射击类型的必杀技

类型	说明
普通必杀技	1 蓄能炮：积蓄能量，释放强劲的子弹积蓄中能用防护罩等维持蓄力状态
	2 连环射击：朝前方发射能量弹虽然连射速度慢，但可以使对手向后仰
	3 榴弹发射器：发射出呈抛物线飞行的小型炸弹击中对手，或过一段时间就会爆炸
横向必杀技	1 燃烧火柱：朝地上斜向射出火焰弹一旦命中就会燃起火柱，击飞对手
	2 隐形炸弹：将周围卷入爆炸之中发射难以看清的子弹
	3 导弹：发射会追踪对手的导弹快速推动摇杆可以变成笔直前进的超级导弹
上必杀技	1 下弹弹飞：朝下方射击子弹，用反作用力向上飞虽然子弹击中后可以击飞对手，但射程较短
	2 加农跳跃踢：用喷射气流上升的同时上踢爆炸的气浪命中空中的对手时会触发陨石效果
	3 臂炮火箭：用火箭喷射飞到高空，但不能攻击但可以左右改变飞行的角度
下必杀技	1 反射罩：展开反射飞行道具的保护罩飞行道具反射后威力等会被加强
	2 滚地炸弹：射出向前方滚动的炸弹一定时间后，或再次输入下必杀技就会爆炸
	3 吸纳能量：可以吸收能量系的飞行道具和较弱的爆炸，并回复累积伤害

amiibo

进入“更多玩法”的“amiibo”选单，将本作相关的斗士 amiibo 进行扫描后，amiibo 对应的斗士会以 FP（模型角色）的身分加入到游戏中。在专门的培育菜单中，可以通过继承命魂来让 FP 得到提升。“攻击角色”命魂主要提升 FP 的等级和攻防属性值，而“辅助角色”命魂则能让 FP 继承它本身的技能。通过让 FP 进行战斗，能让它的等级得到提升。另外，如果多次操控角色与 FP 进行对战，FP 还会根据玩家操控角色的打法习惯改变自己的打法策略。

通过 amiibo 扫描获得的不仅仅只有 FP，也可以获得对应的命魂等。不过这些道具均只能领取一次。



从手中持有的命魂继承能力。

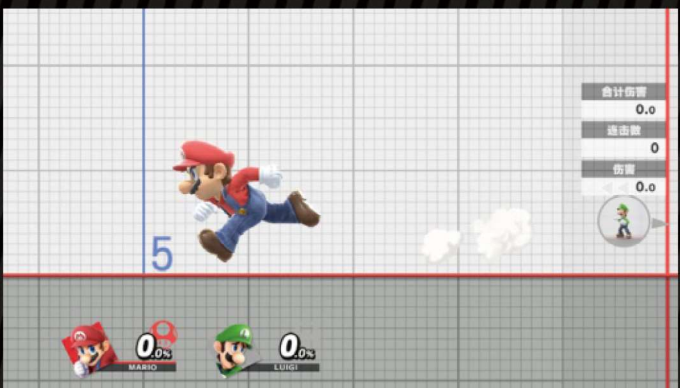
为格斗而生

这是一款既可以乱斗娱乐又可以竞技对战的格斗游戏。与其他格斗游戏相比，角色各种招式的发动都不需要太多搓招，但简单动作的背后却有着更进阶的技巧。接下来会为大家介绍本作最基本的格斗方法，相关进阶的技巧也会专门列出。

移动

左右推动左摇杆可以让角色进行移动。在本作中，角色的移动方式分为了行走、跑动、冲刺三种。轻推摇杆可以让角色缓慢行走，轻推摇杆到底可以让角色跑动向前，而快速推摇杆（游戏中叫“快弹”）则能让角色向对应方向冲刺。即便是同一种移动方式，斗士之间的移动速度也会有差异。另外，和前作不同的是，本作无法通过移动直接穿过其他角色的建模。

在冲刺过程中快速反方向推动摇杆，角色会在做出一个特定动作后进行转身。由于该转身动作硬直较大，因此一般会采取冲刺过程中松开摇杆再反向推动摇杆的方式来让角色快速转身。以上两种转身方式在转折点的动作有所不同，可以此来判断是否快速转身。另外，转身还能和抓取和攻击等进行配合。



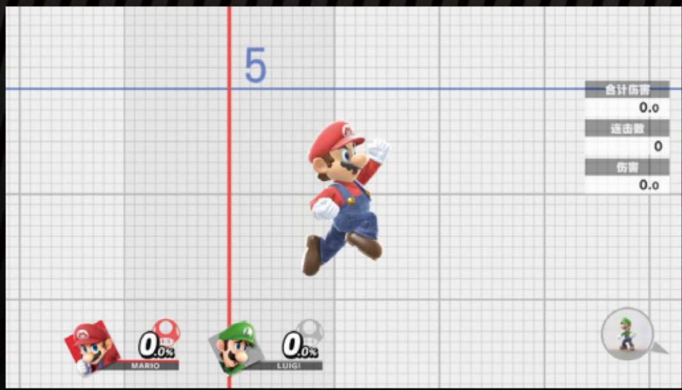
福克斯步

快速推动左摇杆后松开，再迅速推动左摇杆，多次循环使用会让角色在快速前进的过程中多次急停。福克斯步的使用首先能够干扰对手的判断，其次便是能够更为便利地使出猛击而不会误操作为冲刺攻击。

跳跃

按下跳跃键（默认键位为 X 键、Y 键、上推摇杆）可以让角色进行跳跃。跳跃的同时配合左摇杆，可让角色在跳跃的过程中向对应方向进行移动。本作的跳跃分为了大跳、小跳和二段跳。大跳即为普通的按下跳跃键进行跳跃，“大跳”的说法主要是为了和小跳有所区分。小跳则是短按跳跃键，这会让角色小小跳起，与大跳相比上升距离更小且落地硬直更小。二段跳即角色跳到空中时再次按下跳跃键，可踏空再次跳跃。在使用了二段跳之后角色无法再次进行跳跃，直到落地或者抓边。另外，严格意义上来说还有后跳，后跳的动作与普通跳跃是不同的。

本作中的部分角色可以进行多段跳跃，比如卡比在空中可以进行 5 次跳跃。对于新手来说，这些可以进行多段跳跃的角色更为实用，绝佳的返场能力能够弥补游戏初期时返场操作的不熟练。



小跳

对于本作而言，小跳是必须要掌握的技巧，由小跳带来的低空攻击在对战中会被频繁使用。对于不少新玩家而言，在一开始时可能很难熟练掌握小跳。这里有几个小跳的使用技巧与大家分享。

首先是使用 NS Pro 手柄或 NGC 手柄进行游戏，而非 NS 自带的 Joy-Con 手柄。相比于另外两个手柄，Joy-Con 手柄的按键小且键程短，需要更加精密的手指按压才能进行小跳，对于新手来说自然更难掌握。其次是尝试使用拨键的方式来进行小跳，熟练掌握拨的方向和力度，使用出小跳会轻松不少。最后，如果你依然无法熟练使用，还有最终一定会成功的绝招：同时按下跳跃键和攻击键进行小跳攻击。本作新增了跳跃键和攻击键同时按必定小跳攻击的设计，因此在默认键位的情况下，只需要用拇指同时按下 X 键和 A 键即可非常轻松地进行小跳攻击。不过，最后这种同时按键的小跳方法必定会同时伴随攻击，在一些需要先小跳再攻击的场合有些尴尬。

踩踏

从空中落下且刚好处于其他角色的头部位置时再次按下跳跃键，角色会将对手的身体作为踏板再次跳跃。根据按下跳跃键的时间长度，踩踏跳跃后的高度也会不同。如果对手此时在地面上站立或奔跑，被踩踏后会有明显的蜷缩动作；如果对手此时正在攻击，踩踏后不会打断对手的动作但依然可以再次跳起；如果对手此时正常处于空中，被踩踏后会迅速坠向下方。踩踏的使用多用于将对手坠下地面后进行进一步的连击，或是通过踩踏直接让对手坠出场外。注意，如果踩踏之前使用了二段跳，踩踏之后是不会重置二段跳的。

TIPS 前作中的高级技巧“完美转身”在本作中被取消。

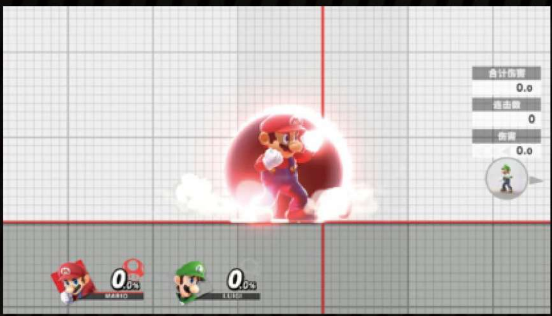
急速坠下

当角色处于空中时，快速向下推动左摇杆可让角色急速坠下。当成功使用急速坠下时，角色的身体周围会有小小的紫光一闪。在对战中，急速坠下会被非常频繁地进行使用，这不仅仅能加速角色的下落，在连段之中也会被多次运用，是必须熟练掌握的基本技巧。另外，小跳后攻击再急速坠下，是该技巧最常用的组合之一，同样需要熟练掌握。

防护罩

按住防护罩键（默认键位为 ZL 键和 ZR 键）角色会在身体周围张开防护罩。防护罩当然是用于防御对手的攻击，如果挡住了对手的攻击可抓住其破绽进行反击。防护罩自身有着耐久度，所有角色的防护罩耐久度都是一致的。持续使用防护罩以及防御对手的攻击都会消耗耐久度，耐久度越低则防护罩越小。当防护罩逐渐缩小以至于角色身体的部分部位露出时，对手攻击这些部位即可正常造成伤害。此时可以通过轻微地推动左摇杆来微调防护罩覆盖的部位，从而来挡住对手针对性的攻击。另外，防护罩无法防御对手的抓住攻击。

根据所防御攻击的伤害值多少，防护罩消耗的耐久度会相应不同，而一旦承受太多伤害或长时间使用致使耐久值耗尽，防护罩则会崩坏，此时角色会进入眩晕状态。而在不进行防御时，防护罩的耐久度会自然恢复。



防护罩的微调

在防护罩逐渐缩小以至于无法覆盖全身时，则需要微调防护罩来防御对手针对具体部分的攻击。普通的微调方式便是通过轻推左摇杆来调整，不过该方法很容易误操作变为翻滚或回避。更方便有效的微调方法为同时按住防御键和必杀技键再推动左摇杆进行微调，这种按键方式不会触发翻滚和回避，非常便利。

完美防御

而之前作品中的发动方式不同，本作的完美防御是在取消防御的瞬间进行触发，即先张开防护罩，当对手击中防护罩的瞬间取消防御则为完美防御。成功触发后会出现专门的音效，角色模型也会短暂闪烁白光。完美防御的价值首先在于不会消耗防护罩耐久度，其次便是脱离防御状态的硬直被缩短（8 帧）。对于进攻方来说，攻击打中了完美防御会产生更多的硬直（11 帧）。也就是说，一旦触发完美防御，将会有短暂的时间（3 帧）能够对对手进行攻击。

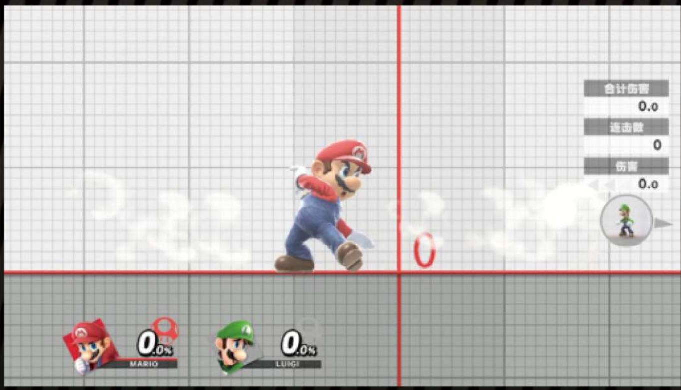
对于远程攻击来说，完美防御当然也能触发，但进攻方不会出现硬直。至于一些有多段伤害的攻击，则需要多次进行完美防御。一些连招过快的招式则无法进行完美防御。总之，对于一些常规招式来说，完美防御都能发挥作用。

防御后硬直的取消

在张开防护罩之后直接取消防御，会产生一定时间的硬直（11 帧），而通过跳跃来进行取消防御则能让这种硬直被缩短（3 帧）。当然也可以选择通过直接上必杀技或者上猛击来取消防御后的硬直。

回避

在使用防护罩进行防御的过程中推动左摇杆，可让角色进行回避。向前后推动可向前或后进行翻滚回避，而向下推动则会在原地进行回避。回避的过程中有短暂的无形帧。回避的作用当然是用来躲避对手的强力攻击，但切忌连续多次进行回避，这会让回避的速度越来越慢，破绽也会变大。

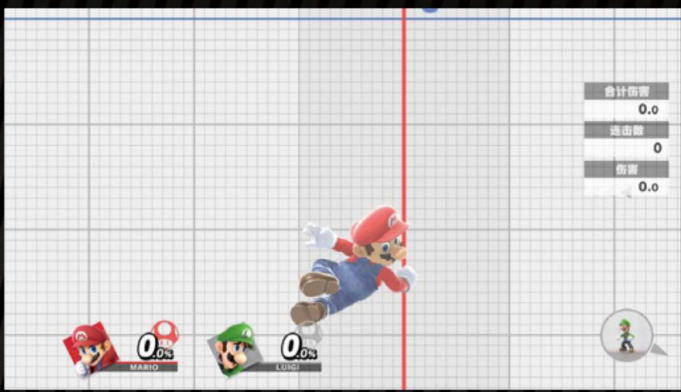


空中回避

当角色处于空中时按下防护罩键（或抓键）会让角色进行空中回避，配和左摇杆可在空中回避的同时进行短距离的位移。在成功使用空中回避后，角色会处于回避任何攻击的状态（无形帧）一段时间，此时角色的身体会闪烁白光。

虽说空中回避可以回避对手的攻击，但在使用后一段时间内是不能做出除了移动外的其他动作的。在完成空中回避较长一段时间后才可以正常接二段跳或者上必杀技。而如果在完成空中回避之后受到伤害，则可再次使用空中回避。

特别需要说明的是，不推动左摇杆的普通空中回避比推动左摇杆做出位移后的空中回避拥有更长的回避时间。



受身

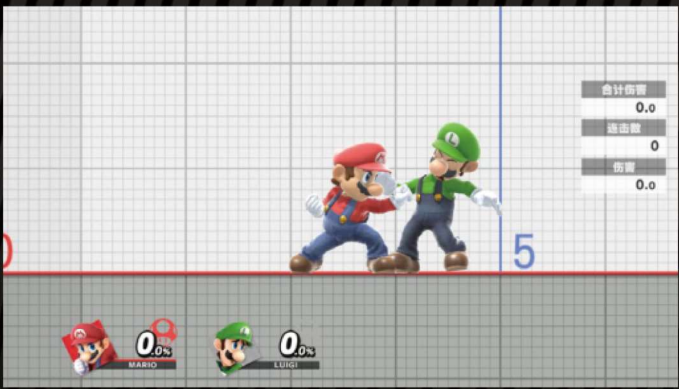
当角色被击飞后落到地面或者墙上的瞬间按下防御键，角色将在接触地面后立刻起身。受身的使用不仅能避免倒地后出现的大硬直，也能防止接触地面或墙壁后被反弹。在地面受身的同时配合左摇杆，还能让角色做出翻滚动作。在空中被对手踩踏并坠入地面时进行受身和翻滚非常关键，这能避免对手在之后的追击。另外，在离地面或墙壁较近时，可使用空中回避接触地面或墙壁从而直接受身。

如果没有进行受身而直接被击倒在地，此时也可以推动摇杆进行翻滚起身，或是按下攻击键或必杀技键在起身的同时进行攻击。

抓住

在使用防护罩时按下攻击键，能进行抓的操作，使用专门的抓键（默认键位为 L 和 R 键）也能进行该操作。抓住克制防护罩防御，但被闪避克制。当成功抓住对手后，即便对手没有进行挣脱也会在一段时间后脱手，此时要迅速进行抓住后的操作。抓住对手后按下攻击键、必杀技键、抓键可对对手进行攻击，多次按下即可进行连击。抓住对手后推动左摇杆，可向上下前后四个方向抛飞对手，四个方向的抛掷动作均不同。

在被抓住后可以快速转动左摇杆或者连按 ABXY 四个键进行挣脱。挣脱也适用于眩晕和被困状态。



转身抓住

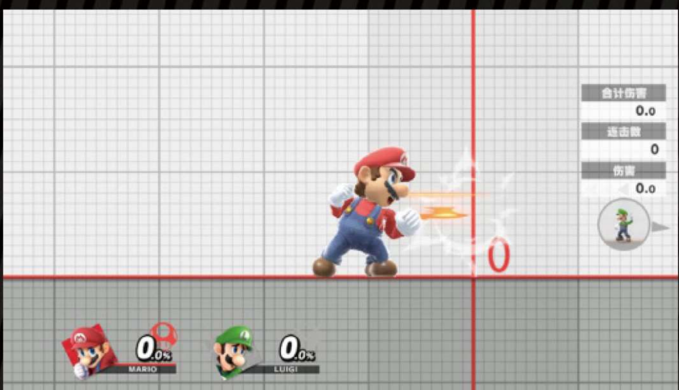
在上一作中，转身抓住是非常实用的一个技巧，在冲刺的过程中快速反推左摇杆同时按下抓键，角色会在转身的同时做出抓住动作。由于前作是能够在跑动过程中穿过对手角色建模的，因此穿过建模后迅速转身抓住便非常实用。不过，在本作中无法通过冲刺穿过对手建模，因此该技巧的实用度降低。但由于转身抓住的抓取范围比普通抓住更大，因此在某些情况下也能发挥出特殊的作用。

地面招式

当角色在地面时按下攻击键（默认键位为 A），即可进行弱攻击，多次按键可进行连击。当角色处于地面时按下攻击键并轻推左摇杆即可进行强攻击。根据轻推左摇杆的方向不同，上、下、横向（前后）会产生三种不同的强攻击方式。

快速推动左摇杆并按下攻击键（或同时按攻击键和必杀技键），角色会进行猛击。和强攻击一样，根据左摇杆猛推的方向不同，会产生三种不同的猛击方式。猛击还可以在发动前按住攻击键进行蓄力，蓄力后的猛击威力更强。猛击的击飞值非常高，是用于击飞敌人的常用手段。

此外，在冲刺的过程中按下攻击键会进行冲刺攻击。



瞬间冲刺攻击

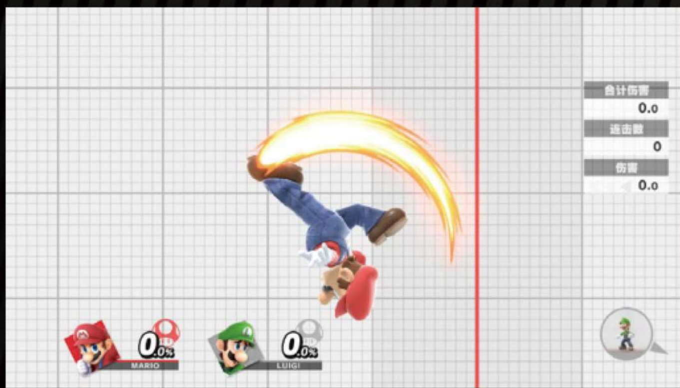
冲刺攻击由于会将对手撞飞，在不少情况下可以作为起手技进行使用。因此，在短距离瞬间进行冲刺攻击成为了需要掌握的技巧之一。与猛推左摇杆在按下攻击键相比，这里有一个更方便快捷发动瞬间冲刺攻击的技巧。在默认键位的情况下，同时朝所需方向横向推动两个摇杆，能够瞬间进行冲刺攻击。注意两个摇杆的推动不要有前后差，且同时猛推后立即复位。

冲刺猛击

要想在冲刺的时候使用出猛击，是需要先停下后再进行按键操作，否则很难按成冲刺攻击。当然，采取福克斯步移动时进行猛击相对容易。为了避免误操作，建议使用以下方法在冲刺时发动猛击：在冲刺的过程中，向冲刺的方向猛推右摇杆同时向反方向猛推左摇杆。简单来说就是使用横向推右摇杆的方式来发动猛击，同时左摇杆推向相反的方向。只要保证两个摇杆同时推动且方向相反就必定会发动猛击，用此方法能避免不少误操作，且能减少冲刺后的硬直。

空中招式

在角色跳跃至空中时按下攻击键即可做出在空中的攻击招式，配合左摇杆，空中攻击共有五种。不推动左摇杆、向前推动、向后推动、向上推动和向下推动均为不同的空中攻击招式。小跳、大跳、二段跳之后进行的空中招式都是相同的，不过小跳做出的空中招式硬直相对会小一些。另外，空中招式多配合急速坠下进行使用。



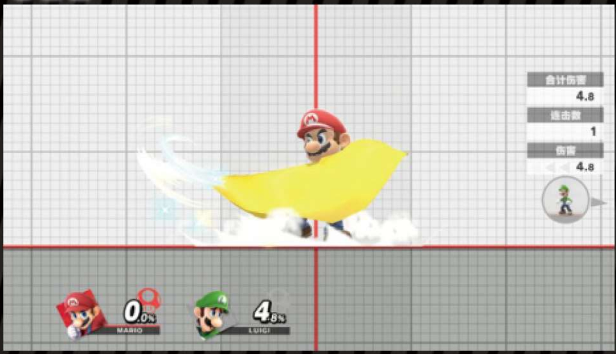
空中后踢

和地面上的强攻击不同，空中招式中的前空攻击和后空攻击的动作不同，这就使得某些情况下需要使用某些角色强力的后空攻击攻击前方。最典型的便是马力欧双脚前踢的后空攻击，很多时候都需要在跑向对手的同时使用双脚前踢的后空攻击进行起手。在通常情况下，将摇杆推向前方进行奔跑再起跳攻击会直接使出前空攻击，因此便有了专门的空中后踢搓招。

在冲刺的过程转身再迅速往原本方向小跳打出攻击，即可进行空中后踢。具体键位操作上，向前方向推动摇杆进行冲刺，在冲刺过程中迅速反方向推动摇杆，此时角色会有一个专门的转身动作，在这一瞬间迅速往原本的前方向推动摇杆在同时按下 X+A 键即可进行空中后踢。

必杀技

无论角色是在空中还是地面上，均可通过按下必杀技键（默认键位为 B）发动角色的必杀技。根据是否推动摇杆，以及推动的方向，每名角色有四种不同的必杀技。必杀技可以说是不同角色的特色所在，熟练掌握必杀技才能让角色的特色得以体现。另外，上推摇杆使出的必杀技多数情况下有着返场技的作用。

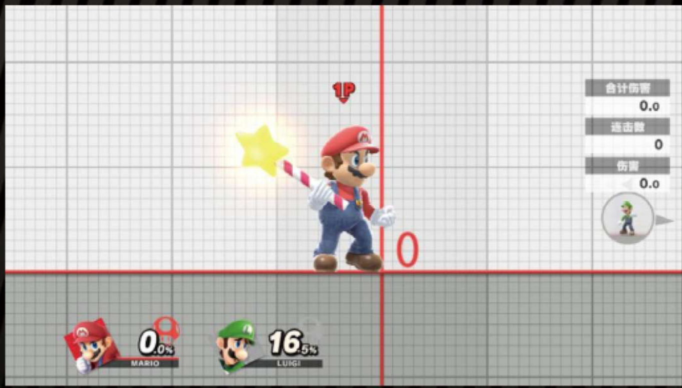


空中反跳普通必杀技

不少角色的普通必杀技是放出一个飞行道具，比如马力欧的火球或是林克的箭矢。而对于这种飞行道具来说，很多情况都需要跳到空中进行发射。正常冲刺并跳跃再发动普通必杀技后，角色会由于惯性在发动了普通必杀技后往前方掉落，如果对手此时刚好处于前方位置会非常危险。因此，此时便需要运用到空中反跳普通必杀技的技巧。在冲刺的过程中向反方向猛推左摇杆，同时按下跳跃键，角色在此时会做出后跳动作，在后跳期间迅速按下必杀技键，即可实现在向前方发动普通必杀技的同时，角色向后方掉落。该技巧的诀窍在于后推摇杆的同时按下跳跃键，如果有前后差就会变成转身正跳。

拾取和投掷道具

靠近道具后按下攻击键角色会拾取道具。当对手将道具投掷而来时，在和角色快要接触的瞬间按下攻击键还可以接住道具。将道具拿在手中后可以按下攻击键进行使用。除了拾取外，按下抓键或者在按下防御罩键的同时按下攻击键可将道具投掷而出。此时推动摇杆还能够控制投掷的方向，快速推动摇杆进行投掷的话速度和威力都会提升。



向高手迈进

如果你的目标是成为本作的高手，仅仅是懂得最基本的格斗方法是远远不够的。你需要对游戏的格斗规则有更深入的了解，并从基础动作的掌握提升到战斗策略的制定。接下来我们就来看看那些更深入的知识吧。

帧数

对于格斗游戏来说，理解帧数的概念非常重要。本作是以 60 帧每秒在运行，即 30 帧半秒，1 帧即为 1/60 秒。1 帧的时间固然很短，但如果招式与招式间的帧数存在差异，甚至某些动作有着暴露帧，这些都会对高手间的对战产生影响。了解每个招式和一些常见动作的帧数，将能够更好地攻击甚至是连击对手。不过由于招式的帧数会随着游戏的更新产生变化，本文也不会列出招式的帧数表。想深入了解的玩家可以自行查阅相关资料。

另外，在训练模式的“其他设置”中将“无敌”调为“可见”，能通过角色做各动作时身上的颜色判定是否有无形 / 无敌帧。这里对无形帧和无敌帧进行说明。角色处于这两种类型的帧数时都不会受到伤害，区别在于攻击无形帧的角色会直接穿过他，而攻击无敌帧的角色同样能够打到他。训练模式中角色身体呈现蓝色即为无形帧，呈现绿色即为无敌帧。



攻击没有命中时会亮起“蓝色”，命中但没有受到伤害时会亮起“绿色”。

返场

以将对手击出场外来进行击杀，是本作独有的玩法，因此如何在没有飞出屏幕外时再回到对战的场地上，是需要有所了解的。总体来看，每一名角色至少有三个常用的返场方式：二段跳、上必杀技、空中回避。控制好二段跳的时机以及上必杀技的位移距离，配合空中回避，仅靠这三种返场方式已经能应对不少被击飞的情况。此外，不少斗士还有着更多的返场方式，比如绳索返场（萨姆斯等）、踢墙跳跃（马力欧等）、多段跳跃（卡比等）、粘墙（Bayonetta 等），熟练运用各斗士独有的返场方式将让返场变得更加容易。不少斗士的必杀技也有的位移返场的功能。这里特别对踢墙跳跃进行说明，本作中的踢墙跳跃是在靠近墙壁后反向推动左摇杆来进行。注意只需要反向推左摇杆即可，无需按下跳跃键。

大部分角色在空中使用了上必杀技后都会处于自由落体状态，此时无法进行攻击也无法空中闪避。在返场时使用上必杀技需要特别注意。



攀登边缘

当角色通过返场技回到场地边缘时，角色会进入抓住边缘的状态。此时有五种方法回到场地中：

◆向场地方向推动左摇杆返场。角色会直接一个翻滚回到场地中，这种方法只有短暂的暴露帧。

◆按攻击键（必杀技键 / 抓键）返场。角色会攀上边缘并进行攻击。

◆按跳跃键（向上推左摇杆）返场。角色通过跳跃回到场地中，在起跳一开始会有短暂的暴露帧。

◆按防御罩键返场。角色会在攀

上边缘后立即进行翻滚闪避，在翻滚闪避的后半段会进入暴露帧。

◆反向或向下推左摇杆后二段跳返场。角色会在松手后立即二段跳回到场中，多用于结合空中攻击击打对手。

在战斗中尽量多使用攀登边缘进行返场而不是直接跳回场地中。攀登边缘返场的方法共有 5 种，比单纯跳回场地上更难让人判断，且不少方法只有极短的暴露帧。并且这也是一个强迫对手进行“择”的机会，能够给予对手更多的压力。

对于攻击抓边的对手，可以尝试在对手抓住边缘的期间主动跳下悬崖并抓住同一个边缘，这样会让对手抓边脱手，从而在之后对其进行攻击。

在角色第一次抓住边缘之后的一段时间中，角色会处于无形帧，此时角色身上会闪烁白光。而如果没有成功回到场地中，比如在空中跳跃了一下又抓住了边缘（无论是不是同一边缘），此时都不会再进入无形帧。即只有第一次抓住边缘才会有无形帧。不过如果在第一次抓住边缘跳起后受到攻击，第二次抓边依然是有无形帧的。

注意，在受到攻击后的近 1 秒钟是无法进行抓边的。



方向影响

方向影响，英文叫作“Diretional Influence”,也就是玩家们口中的“DI”。游戏中对 DI 也有两段的说明，不过是将之分为了“被击飞位移”和“命中停顿位移”。被击飞位移是指当角色被击飞后通过推动左摇杆来调节被击飞的方向，从而在稍稍偏向后得以存活；命中停顿位移是指在被对手连招攻击的期间，通过猛推摇杆来调整被击退的位置，从而躲闪过之后的连击。

DI 的运用其实非常复杂，不同的击飞角度，不同的连击都会产生不同的 DI，根据 DI 的不同应对手法自然也会不同。即便是对于一名顶级玩家来说，也不敢轻言能够应对所有状况的 DI，更多的还是得靠经验和不断的积累。不过总的来说，也有一些大致的规律。

◆被击飞向正上方：向左或右推动摇杆；

◆以较小的角度击飞到上方：向着飞行轨迹垂直向下的方向推动摇杆；

◆以较大的角度斜向上方：向下推动摇杆；

◆被击飞向水平方向：向场地所在方向左右推动摇杆。

当然，以上都只是理论上的规律，在实际对战中有可能会受到场地等诸多因素的影响。对于连招的 DI 控制，建议尝试使用向着连招的反方向推摇杆再反复摩擦摇杆来躲避。

选出你的主将

对于任何的格斗游戏来说，需要做的是将精力放在 1 到 2 名角色的反复练习上，而不是“我全都要”。因此，“选出你的主将”会是你从新手到高手所迈出的第一步。对于本作来说，超过 70 名的斗士能够让玩家有更多的选择，但也有可能带来更多的烦恼。到底应该怎样去选出只属于自己的天命角色呢？

这不仅仅只是《任天堂明星大乱斗 特别版》的玩家会思考的问题，所有格斗游戏的玩家都会面临这一终极难题。如果你现在恰好处于不知道选什么角色作为主将的阶段，以下几个要素可以成为你思考的方向。

◆强度。虽然确实有不少职业玩家提到说不要在意角色强度，只要你肯钻研，即便是曾经强度榜下游的耀西也能打出惊人的成绩。但角色的强度不仅仅代表他在普遍意义上更强力一些，更说明了该角色相关的视频和教学数量也会相应增多。对于处于学习中的玩家来说，首先要做的是学习前人经验，一名高强度的角色自然提供了更多可供学习的资源，同时也有更多的打法套路。当然，如果你只是以娱乐的心态在进行格斗，那么强度确实不用考虑太多。

◆战斗风格。人与人的不同不仅仅体现在性格上，也体现在他们对不同操作方式的适应程度上。角色战斗风格的差异其本质就是操作方式上的不同。马力欧在战斗时会多运用到连招，零装甲萨姆斯则拥有极强的空战能力，在游玩隆时甚至还需要搓招。角色战斗风格的不同便带来了不同的操作方式。你适合哪一种操作方式，或者更喜欢哪一种，这将会帮助你对角色做出更好的选择。

◆角色。角色本身就是最重要的选择因素，特别对于这样一款集结了游戏历史长河中的诸多角色来说更是如此！要明白，我们所选择的那一名角色将在之后的很长一段时间里和我们一起进行训练甚至是比赛，可以说他就是我们在游戏中的分身！甚至在长时间的相处后，两者性格会相互影响，以至于更加地融为一体。从某种意义上来说，梅原大吾就是隆，这种潜意识里面的认知就是玩家与角色融为一体的结果。从这一层面上来说，主将角色的选择就是一种寻找自我的过程，一种自我向超我的跃迁尝试，当对自身有了充分的认知之后才有可能与自己的主将一起立于不败之地。



以命魂之名

命魂是什么

在冒险模式的剧情当中，斗士们被 BOSS 打倒后变成了一个个类似于灵魂的东西，也即“命魂”。我们可以把命魂简单理解成“装备”，它们分为攻击角色的命魂与辅助角色的命魂这两种。攻击命魂直接安装在斗士身上，主要为斗士附加攻击力与防御力数值，个别还附带特殊效果；而辅助命魂则安装在攻击命魂的槽中，仅附加一个特殊效果，不附加攻防数值。攻击命魂的槽通常有 1~3 格，一个辅助角色命魂会消耗数量不等的格子。除了战斗用途外，一些命魂还可以用来破除冒险地图上的障碍和机关，解锁新的道路和地区。



①力量，命魂的综合战斗力
②星级，命魂的珍稀程度
③名字
④属性
⑤等级
⑥攻击力＆防御力
⑦特殊效果
⑧槽，可装入辅助命魂，辅助命魂界面的此处为消耗槽的格子数

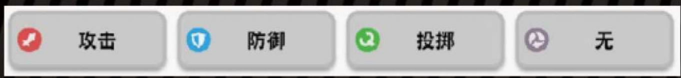
TIPS 部分角色的横向强攻击和猛击可以通过左摇杆微调攻击角度。

●命魂的级别

命魂的珍稀程度由低到高分别是：★ NOVICE、★★ HOPE、★★★ ACE、★★★★ LEGEND。攻击命魂还有等级之分，最低 Lv1，最高 Lv99，提升等级能获得更高的攻击力与防御力数值，让装备的角色变得更强。辅助命魂则没有等级概念，只分珍稀星级。

●命魂的相克

攻击命魂具有攻击、防御、投掷、无这 4 种属性，克制关系为：防御→攻击→投掷→防御，无属性不受克制也不克制其他属性。战斗前选择克制对手属性的命魂非常重要，是直接提高胜率的方法之一。进入命魂编辑界面后，选定命魂按 Y 键可让系统自动安装适合当前战斗环境的命魂，而在界面的最上方还能保存与选择预设好的命魂组合。

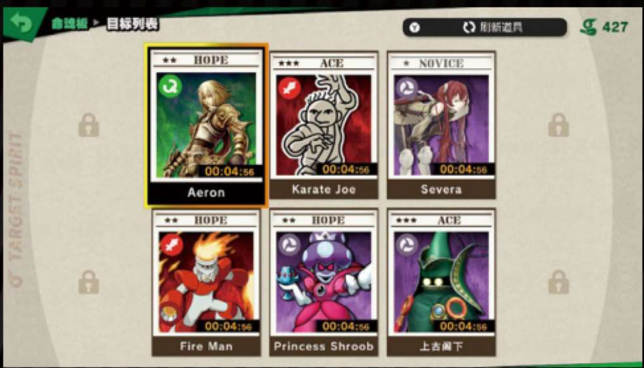


如何获得命魂

命魂的主要获得途径有 3 个：①冒险模式（主界面选命魂→冒险），在大地图上打倒携带了命魂的克隆人斗士；②命魂板（主界面选命魂→命魂板），选择想要的命魂后进入战斗，胜利后获得；③召唤（主界面选命魂→持有→召唤），需要消耗道具“台座”和 SP 点数，台座需要归还命魂才能获得，而 SP 点数则可以通过战斗、商店购买、探索场等途径入手；③使用 amiibo（主菜单选更多玩法→ amiibo）。

●命魂板

命魂板模式中陈列着各种命魂的板子，板子上标注着刷新时间，如果不及时选取便会消失不见，反之，如果当前没有想要的命魂，则可以按 Y 键使用道具即刻刷新。一般来说，板子上的命魂星级越高，所对应的战斗难度也会越高，如果玩家以较弱的实力战胜对手，获得的奖励会有所增加。



如何培养命魂

攻击命魂可进行育成（辅助命魂不能），使装备后的斗士变得更强，命魂的培育方法大致分为提升等级、超化、学习流派这三种。

●提升等级

携带攻击命魂战斗，无论输赢都能让它获得经验值，进而提升等级。此外，把命魂放入训练场或给命魂喂食“零食”和“台座”也能提升经验值，零食可通过战斗、宝箱、探险场、商店购买等途径获得，分为 S、M、L 三种，S 增加少量经验值，M 增加中量，L 则增加大量；台座需在管理命魂界面中归还命魂方可获得，值得一提的是，喂食与对象命魂属性一致的台座可以获得更多的经验值。

●超化

在命魂界面中，等级下面一栏标记着“Lv.99 时可超化”的攻击角色命魂能够在满级时超化。超化后的命魂星级增加，并且拥有更高的能力值上限，但同时等级需重新从 Lv1 开始提升。

●学习流派

把攻击命魂放置在修行场修炼，经过一段时间后便能习得其流派。流派能增强命魂的某些能力，但同时也会削弱另一些能力，玩家可根据自己的战术需求灵活调整。修行场分布在冒险模式的地图上，需要打倒门前的克隆斗士方可解锁。修行场的分布地点可参考后文。

为冒险启程

冒险模式“灯火之星”是本作的故事模式，玩家在一开始需操作卡比在地图上冒险，解救各地的斗士，并且在最后打倒祸害世界的大 BOSS。在冒险过程中，作为反派的克隆斗士会以白色光球的形态出现在路上，将之击败能取得其身上的命魂。如果找到被克隆的原型斗士，也能通过战斗解救他，从而解锁相应的斗士。下面讲一下冒险模式下的斗士相关事项：

①冒险模式只能使用在该模式中解锁的斗士（打倒挑战者解锁的斗士不可用），这些斗士等同于正式解锁的角色，可在其他模式使用；

②冒险模式中解锁的斗士不会影响挑战者的重置时间；

③冒险模式可以解锁所有的斗士（不包括 DLC 斗士）。

●难易度切换

按＋键呼出菜单，在选项“etc.”中可以改变冒险模式的难度。难度不同会影响每场战斗后奖励的多少，也会对敌人的 AI 产生影响，难度越高对手越强，BOSS 还会拥有更多的血量，实在打不过建议调低难度再战。

设施介绍

按＋键呼出菜单，在选项“设施”和“商店”中可使用目前解锁的场所，下面给出这些场所的地图图标，以便玩家查找。

图标	场所
	修行场
	训练场

图标	场所
	探险场
	商店（地图中没有图标的安娜商店在迷宫DK岛内）

●修行场

地图中有 14 处修行场，把攻击命魂放入其中，经过一段时间后便能习得流派，从而获得不同的能力加成。想改变流派时，要先让命魂在“忘却流”修行场中忘记流派。

图标	流派	效果说明
	鬼神流	攻击力大幅提升；防御力大幅下降
	陆战流	地面攻击力、移动速度提升；空中攻击力、跳跃力下降
	空袭流	空中攻击力、跳跃力提升；地面攻击力、移动速度下降
	铁壁流	防御力大幅提升；攻击力大幅下降
	狂奔流	防御力、移动速度提升；攻击力、跳跃力下降
	重飞行流	防御力、跳跃力、重量提升；攻击力、移动速度下降
	飞毛腿流	移动速度大幅上升；跳跃力大幅下降
	重力流	跳跃力大幅提升；移动速度、坠下速度大幅下降
	重战车流	攻击力、防御力提升；移动速度、跳跃力下降
	轻量流	移动速度、跳跃力提升；攻击力、防御力、重量下降
	技巧流	必杀攻击力提升；普通招式攻击力、投掷攻击力、道具攻击力下降
	武装流	道具攻击力、回复量提升；普通招式攻击力、必杀技攻击力、投掷攻击力下降
	强投流	投掷攻击力、抓住范围、抓住攻击力提升；普通招式攻击力、必杀技攻击力、道具攻击力下降
	忍者流	投掷攻击力、抓住攻击力、道具攻击力、移动速度、坠下速度；普通招式攻击力、必杀技攻击力、防御力、重量下降
	忘却流	忘记命魂当前的流派



●训练场

训练场只有一处，位于地图中央的街道，把攻击命魂放置在此处可以持续获得经验值，一段时间后便会升级。在取出命魂之前，升级不会停止，可以一直升到Lv99。

●探险场

自动探险模式，把攻击命魂放在此处可以让其外出探险，经过一段时间后会为玩家带来素材和SP点数等收益。

	遗迹	容易获得“SP”
	洞窟	容易获得“辅助道具”
	丛林	容易获得“零食”



●商店

地图的商店一共有5处，解锁后可以直接在菜单中打开。商品需要使用SP点数购买，有时还会打折，商品种类包括零食、技能碎片、辅助道具、甚至是命魂等。SP点数的获取途径：①进行地图或命魂板的战斗，一般来说，使用力量值低的命魂对战容易获得更多的SP点数；②使用设施“探索场”，让命魂们出远门。

图标	商店	主要销售物
	李大豆＆李小豆商店	辅助道具与各类命魂
	Sheldom商店	兵器类命魂
	特里商店	生物类命魂

图标	商店	主要销售物
	Funky Kong商店	载具类命魂
	安娜商店	武装类命魂

技能树说明

消耗技能碎片点亮技能树中的技能，可以使角色获得各种能力加成，从而大大提升战斗力。已经点亮的技能可以按R键忘记，系统会退还技能碎片，但是需要支付一定的SP点数。注意，忘却前一级的技能时，后续连接的技能也会一同忘却，忘却的技能越多，支付的SP点数也会增加。



●技能碎片收集

技能碎片只能在冒险模式中取得，入手途径主要有：①战斗，对手星级越高入手的碎片越多；②商店购买。

●技能推荐

下面给玩家推荐一些实用的技能：空中攻击强化DX、全必杀技强化DX、投掷强化DX、超级猛击、绝招再来一次、轻松回避DX、快速绝招蓄力、空中跳跃增加。其中“绝招再来一次”的作用非常大，在高难度对战、与复数敌人的对战中，多一次绝招能在关键时刻起到扭转战局的作用，而“空中跳跃增加一次”则能大幅增强斗士被击飞之后的返场能力。

全技能一览（注：L指的是左摇杆。）

技能	效果	消耗SP
强攻击强化	L+攻击键等使出的强攻击的攻击力提升（小）	15
防御罩耐久力强化	防护罩变得坚硬，不容易被破坏	20
陨石强化	陨石猛击击落对手时的攻击力提升（小）	30
回复完美的防护罩	开启完美防护罩后，根据挡住的攻击力进行回复	30
进食后各种强化	吃下食物后攻击/防御/速度暂时提升（小）	50
忍耐的猛击蓄力	猛击蓄力时，即使受到弱攻击也不会被击飞	50
全必杀技强化DX	所有必杀技的攻击力提升（中）	120
完美防御罩反射	对飞行道具使用完美防御罩可反弹飞行道具	30
道具打击者	用打击道具击打时攻击力提升（中）	40
场地强风减轻	变得不容易被强风吹走	30
暴击	攻击力有5%的概率提升（大）	40
轻松开启完美防护罩	抵御对手攻击时，完美防护罩的时间会变长	70
设施强化	训练场/修行场的习得速度和探险场的宝物数量提升	90
危机时防御强化	累积超过一定伤害时，一段时间内防御力会得到提升（中）	30
利用猛击回复	猛击命中后可以吸收伤害并获得回复	70
防护罩削弱强化	攻击命中对手的防护罩时，更容易破坏防护罩	10
保持猛击蓄力	猛击时长按按键可一直蓄力	20
变化时间延长	用超级蘑菇等道具变身的时间变长	30
吸引回复道具	附近的回复道具会逐渐靠近你	30
绝招再来一次	使出最终绝招后，一定可以继续再使用1次	150
空中忍耐	即使在空中受到攻击也不容易被击飞	50
武器抗性强化	受到剑/鞭子/锤子等打击武器的伤害减少（中）	100
危机时攻击强化	累积超过一定伤害时，一段时间内攻击力会得到提升（中）	30
奔驰忍耐	即使奔跑时受到攻击也不容易被击飞	40
回复道具强化	食物和回复道具强化	30
火焰＆爆炸抗性强化	受到火焰/爆炸的伤害减少（小）。例如马力欧的火球等	50
强攻击强化DX	L+攻击键等使出的强攻击的攻击力提升（中）	40
超级猛击	长按按键蓄力的猛击立刻变成最高，同时攻击力也会得到提升（中）	100
弱攻击强化	刺拳和百裂拳等弱攻击的攻击力提升（小）	10
轻伤时防御强化	累积伤害低于30%时防御力提升（小）	20
全必杀技强化	所有必杀技的攻击力提升（小）	80
落地硬直减少	落地时破绽变小，可以立刻行动	20
投掷强化	抓住对手投掷时的攻击力提升（小）	30
毒伤害减轻	受到毒攻击时的伤害变少	40
火焰地板伤害减轻	在火焰地板上受到的伤害变少	40
连续回避不惩罚	即使连续回避，动作也不会变慢	100
快速脱离	变得容易脱离被抓住/麻痹等无法行动的状态	20
弱攻击强化DX	刺拳和百裂拳等弱攻击的攻击力提升（中）	70
轻松回避	因防御罩+反弹，抵御攻击的时间会变长，空中回避也可以移动得更远	30
金属杀手	提升给予金属化对手的伤害	90
空中攻击强化DX	空中普通招式和空中道具的攻击力提升（中）	130
毒性猛击	猛击命中对手时，偶尔可使对手中毒	130
急停强化	停止行走/奔跑状态时，不会滑动容易停止	15
道具投掷者	可将手持道具投掷到远处，同时攻击力提升（中）	30
快速绝招蓄力	蓄积绝招快速积蓄。可通过命魂使用的特别绝招	100
道具射击者	射击道具的攻击力提升（中），射击的次数也变得更多	40
轻伤时攻击强化	累积伤害低于30%时攻击力提升（小）	40
攀住边缘强化	可以远距离攀住边缘，攀住后的无敌时间也会变长	60
无伤害时攻击＆速度强化	累积伤害为0%时，攻击/速度提升（小）	70
轻松回避DX	用防御罩+反弹来回避时，躲避攻击的时间变得非常长，空中回避也可以移动得更远	70
空中攻击强化	空中普通招式和空中道具的攻击力提升（小）	90
落地硬直减少DX	落地时的破绽变得非常小，可以立刻行动	70
精通受身	被击飞落到地面时按防御罩键更容易受身	30
投掷强化DX	抓住对手投掷时的攻击力提升（大）	80
空中跳跃增加	空中可连续跳跃的次数增加1次	100

地图攻略

冒险模式有光之世界、暗之世界两张地图，玩家最初从光之世界展开冒险，打倒沿途的敌人、使用命魂解除障碍物、探索完所有的迷宫之后，

便可在光之世界的最北侧与BOSS吉拉决战，将之击倒即可解锁暗之世界。地图序盘处的分歧路只影响地区解锁的先后次序，到了最后还是会把全地图逛一遍，因此无须纠结。

斗士分布地点

前往地图标注地点与被洗脑的斗士一战，胜利后即可解锁该斗士。冒险模式能够解锁所有的斗士，DLC斗士除外。





迷宫分布地点

除了设施、商店之外，地图中还存在着复数个可供探索的小型迷宫，解开其中的谜题后通常可以找拉打倒后即可进入暗之世界，里面还有两个迷宫。下面在地图中圈出所有迷宫的所在地。



到被封印的斗士。而在光之世界的某些迷宫深处，还存在着BOSS，将之打倒能削弱地图最上方守护着BOSS“吉拉”的结界，而把吉



迷宫	攻略要点
熔岩城	进入水管会出现在别处，启动场地的机关能接通道路
基地	启动迷宫内的装置可以解锁对应数字的门扉
世界冒险	乘坐飞机绕地图一周，每到达一个地点有一场战斗
光之神殿	神殿之外有三道门扉，需按下地图上的三处按钮进行解锁
电力工厂	把入口附近的顽皮弹放在无电装置上即可接通道路，顽皮弹可自由拆除和搬运
美食大赛	赛道上摆放着许多食物，朝终点前进且途中不能回头，吃到3~6种食物为第三名，吃到7~10种食物为第二名，吃到11种食物为第一名，领奖台上各有一场战斗，注意不要遗漏。第一名的行进路线如下图
DK岛	只有一条路没有谜题，打倒沿途的克隆斗士即可
森丘	把雄火龙赶到西北边的山顶再与之一战
圣地（暗之世界）	共计有三处解谜，详情见下文
Dracula's Castle（暗之世界）	利用炮台打倒所有的鬼怪后，城堡最上方的障碍消失，可以解救斗士“Richer”。值得一提的是，最后齿轮地带的鬼怪，有一只需要先击败城堡BOSS，再顺着BOSS地面的藤蔓下去，启动前面路段的机关后才能用大炮射中
谜之空间（暗之世界）	回答问题，选择答案对应的命魂进入对战，胜利后会出现新的道路，想要达成冒险模式100%完成度的玩家，建议所有命魂都打完，不必在乎答案正确与否



▲美食大赛第一名的行进路线图。

●圣地

迷宫左侧区域是时间相关的谜题，红色火炬表示时针，蓝色火炬表示分针，把时间调至12:10分后中央广场出现一场战斗，胜利后地图西南角的障碍解除，可以解救斗士“塞尔达”。把时间调至4:40会出现斗士“Mii格斗类型”。



▲表示时间4:40的火炬点燃情况。

迷宫右侧区域有2个谜题，谜题一是找到隐藏斗士“库洛姆”，森林中央有一个宝箱，打开后再次调查宝箱便会来到东北角，斗士就在此处；谜题二是找到隐藏斗士“幼年林克”，与入口处的猫头鹰雕像对话后按指示往东、东、南方向走，再与第二处雕像对话，往北、西、北、北走即可抵达目的地，有一场战斗，胜利后森林东南角的障碍消失，隐藏斗士出现。

完成圣地的三处谜题后，地图中央的障碍消失，可以解救里面的斗士“Cloud”，顺带拔起背后的大师之剑，扫除世界的黑暗。


▲谜题1：打开宝箱后再调查一次宝箱。


▲谜题2：按照雕像指示走到此处会出现向下的箭头。

障碍物



地图上存在着各种阻碍玩家前进的障碍或机关，需要借助特定的命魂方可解除。下面给出这些障碍物与对应命魂的情报。

障碍物	对应命魂（入手地点）
岩石	博蒙曼（中央的街道）、小波比兄弟（西侧的森林）
断桥	Bord＆Cord＆Barst（中央的森林）、Cyrus＆Reese（雾气森林）
巴士	Kapp'n（Wild World）（中央的街道）
电脑	Hal Emmerich（中央的街道）
游艇	kapp'n（熔岩城南边的山川）
汽车	Alfonzo＆Engineer Link（东南侧的岛屿）
植物	卡美克（熔岩城）、卡米巫婆（蘑菇森林北侧的山路）、Viridi（雾气森林）
冲浪	拉普拉斯（东南侧的港镇）
彩虹	凤王（熔岩城）
机器	史利比（雾气森林）、罗伯（基地）

战斗形式

地图上的对战有好几种战斗形式，最常见的是一对一，打倒对手后获得胜利，其次是军团战，需要玩家一对多名相同的角色，对手的数量会标注在画面左上角。此外，除了把对手击飞的战斗机制之外，也有把对手HP削减至0即可取胜的体力机制，进入战斗前要多留意左下角的相关提示。

战斗规则

地图上的对战通常设有各种机关和规则，如果命魂搭配不当，想要取胜将会极其困难。命魂搭配最简单粗暴的方案是交由系统适配，在战斗前选择“我的编辑”，再选定命魂按Y键即可自动适配，打个比方，如果该场战斗会刮起狂风，系统就会从你的命魂中挑选一个带有无视风压效果的装上。如果手上没有对应的命魂，也可以在技能树中点亮对应的技能来抑制规则和机关，效果一样，只是需要消耗技能碎片，相对麻烦一些。下面列出战斗中可能会出现的机关和规则：

●机关

注：所有机关都有对应的效果减轻或无效的命魂。

机关	效果
火焰地板	地板带有火焰，踩到会受到伤害
电击地板	地板带有电流，踩到会受到伤害
剧毒地板	地板带有剧毒，踩到会受到伤害
催眠地板	地板带有催眠气体，触碰后会沉睡一段时间
结冰地板	地板结冰，踩到会被冻结
黏性地板	地板带有黏性，移动艰难
强风	场地会刮起强风把斗士吹飞
毒	场地带有毒气，触碰后会受到伤害
雾	场地起雾遮蔽玩家的视线
毒雾	场地起毒雾，斗士会一直承受中毒伤害

●规则

规则	效果
操作反向	操作方向相反，可装备“操作反向无效”的命魂应对
画面反转	画面上下颠倒，可装备“画面反转无效”的命魂应对
重力更改	重力减轻时斗士容易被击飞，反之则难以被击飞，可装备“重力更改无效”的命魂应对
地震	定期发生地震，可装备不跌倒效果的命魂应对
咖喱化	对手会处于喷射火焰的状态，触碰火焰会受到伤害
透明化	一段时间后斗士会变得透明
巨大化	对手巨大化，虽然危险，但攻击更容易命中
光滑化	场地变得光滑，无法急停，可以提高急停能力或以空中为主进行挑战
道具大量出现	场地出现大量道具，可装备提升道具效果的命魂应对
设置道具	场地上出现相应的道具，抢夺并利用好道具是取胜的关键
能力下降/提升	斗士的对应能力会下降/提升，可装备提升/下降能力的命魂应对
辅助模型出现	对手会召唤辅助模型，可装备“模型杀手”效果的命魂优先击杀辅助模型
刹那伤害	敌我双方都严重受伤，基本受到一击就会飞出边界，先手者更易胜利
刹那绝招就绪	对手刹那间进入绝招状态，需要提前做好回避的准备
容易被击飞度提升/下降	一段时间后斗士变得更易/难被击飞
速度失控	对手的速度大幅提升，建议使用大范围的招式
炸弹兵节	一段时间后突然有大量炸弹兵落下
武器强化	指定武器的攻击力上升，可装备对应武器的命魂或装备削弱该武器给予伤害的命魂出战
回复	对手在陷入危机时累积伤害值会大幅回复，可装备强化攻击力的命魂压倒对手
开花化	自己会一点点地持续受到伤害，要快速解决战斗
一定时间无敌	对手在一定时间内无敌，需无敌时间结束才能对其造成伤害
魔力・PSI解放	对手会经常使用必杀技，所有人的魔法和PSI系（精神磁力，如斗士奈斯的招式）的攻击力会提升

100% 完成度

玩家通关灯火之星模式后可以看到自己游玩情况，想要达成100%的要素完成度，需做到：①打倒地图上所有的敌人，救出共计73名斗士；②解锁全部场所，通过的格子达到615个；③打开所有的宝箱。下面列出一些容易错过的要素以供参考：

◆迷宫“光之神殿”内有一个特殊的宝箱，打开后有一场战斗，可以获得命魂“Mimicutie”；

◆迷宫“美食大赛”的三个领奖台上各有一场战斗，需全部打一遍，详情可参考前文“迷宫”部分；

◆完成暗之世界迷宫“圣地”、“Dracula's Castle”的解谜，详情可参考前文“迷宫”部分；

◆游戏有3个结局，分别在最终迷宫打倒BOSS吉拉（右侧路线）、达兹（左侧路线）、吉拉＆达兹（中央路线）之后，第三个结局需要通关全部的迷宫、打倒地图上所有的612名克隆斗士后方可进入。

TIPS 按下方向键可以让角色进行炫耀（嘲讽），这能让你暂时获得精神上的优势。

燃斗士之魂

本作目前可供选择的斗士一共是71名加3种Mii斗士，其中包含了少量招式变化不大的克隆斗士。在游戏一开始时便有8名初始斗士可供选择，随着游戏的进行将会出现挑战者，在1对1一命制的战斗中将挑战者击败即会解锁对应的斗士。如果在与挑战者的对战中失利，挑战者会进入到挑战者房间中供之后再次进行对决。关于触发挑战者的方法，本作共有三种：

◆通过“灯火之星”进行解锁。在灯火之星模式中击败被控制的原型斗士，即可解锁对应的斗士。随着该模式的完成，将能够解锁全部的斗士。

◆通过“取胜乱斗”进行解锁。当一名斗士完全通过自己的路线后，将会解锁另一名斗士。各斗士能够解锁的斗士是固定的，具体解锁关系可参考右图。举例来说，如果使用皮丘通关了自身的路线，那么索尼克将会作为挑战者出现。解锁索尼克并用之通关自己的路线后，Bayonetta将会作为挑战者出现，以此类推。



◆通过普通的对战进行解锁。如果你的游戏版本还处在1.0.0，那么在游戏中每经过10分钟，在任意对战一场后都会出现新的挑战者。如果你的游戏版本已经更新到了1.1.0之后，那么也许10分钟出现新挑战者的方式已经失效，此时出现新挑战的条件为在对战时移动一定的距离。

当发现自己无论怎样都无法出现新的挑战者时，有可能便是能够出现的挑战者已经全部出现过了。剩余的那些还未解锁的斗士，都在“更多玩法”的“挑战者房间”中等待着你前去挑战。

另外，不要使用同一名角色连续多次解锁挑战者，这会使得挑战者的战斗实力越来越强。

快速解锁全斗士

如果是购买了实体版的玩家，请先不要更新游戏系统。保证游戏的系统处于1.0.0，并使用以下方法快速解锁全斗士：进入游戏后游玩10分钟会出现第一名挑战者，将之击败并解锁斗士后立即重启游戏。进入“常规战”，并制定总生命数为1的生命数规则。选择之后用来与挑战者战斗的斗士后用以上规则进行常规战，战斗开始后立即自杀，之后新的挑战者便会出现。重复“重启游戏→常规战自杀→击败挑战者解锁”这一步骤即可快速解锁全斗士。注意当新的挑战者没有出现时，确认下是不是剩下的斗士全部都进了挑战者房间。

如果你已经更新到了1.1.0及其之后的版本，先试一下以上的解锁方法，如果失效请使用以下的方法。注意如果1.0.0版本的玩家使用以上的方法解锁到一半失效了，也可以尝试以下的方法。

选择“大乱斗→特殊乱斗→自定乱斗”，在特殊规则上给“头”选择“兔子”，“速度”选择“快”。选择一名灵活的角色（比如马力欧）以及没有悬崖的空旷场地（比如马力欧银河），再把CP的等级调到最低。进入战斗后无视傻乎乎的CP，直接在场地中疯狂地移动几分钟。退出该模式即可出现新的挑战者。此时，1.0.0版本的玩家可以再次尝试重启解锁的方法是否奏效。另外，这种自定乱斗中快速移动的方法也适用于快速激活挑战者房间。

由于本作可供选择的斗士数量太多，且写稿时间非常有限，因此没有办法在本文为大家对每一名斗士进行分析。下文将会列出除了Wii斗士外的其他所有斗士的必杀技说明，方便大家进行查阅。

森喜刚



必杀技

·【普】巨型重拳：蓄力释放强烈的拳击。哪怕使用防护罩或回避，仍然可以维持蓄力。

·【横】森喜刚头锤：击中地上的对手后，将对手掩埋起来。使出头锤时，不会因为受到轻攻击而退缩。

·【上】森喜刚旋转：挥舞双臂进行连击。在空中可以向左右移动，在地上可以向前方移动。

·【下】双手拍击：撼动地面，将地面上的对手打到空中。在空中释放时，具有陨石效果。

·【终】接连不断打出无数拳击，以上勾拳为最后一击来击飞对手。如果第一击落空，招式便会失败，所以瞄准好再打。

马力欧



必杀技

·【普】火球：从手心释放火球。火球会在地面上弹跳飞舞。

·【横】超级斗篷：甩动披风反射飞行道具。命中对手后可以改变对手的方向。

·【上】超级跳跃拳：猛地踏地，快速跳跃。打出的拳头会连击接触到的对手。

·【下】水泵：从水泵中放出水流，冲走对手。蓄力越久喷射的水流越强。

·【终】马力欧终结技：释放出两道龙形火焰，用力推挤被卷入的对手。如果跳跃后使出该招式，更能利用攻击范围广的优点取得优势。

林克

必杀技

·【普】弓箭：用弓箭射穿对手，长按可提升威力。拾起射在地面上的箭可以一次射2支箭。

·【横】飞旋镖：可向左右及斜向投掷飞旋镖。迅速朝某个方向推摇杆可改变飞行距离和攻击力。

·【上】回旋斩：借旋转将力量灌输到剑上，然后斩击对手。在地上可以蓄力，在空中可以向上飞。

·【下】遥控炸弹：希卡之石产生的炸弹，再次输入下必杀技就会爆炸。

·【终】古代兵装的弓箭：射出直冲前方的古代之箭。箭在射中对手或地形后会爆炸，只能射穿1个对手，但爆炸会席卷附近并产生击飞效果。



萨姆斯/黑暗萨姆斯

必杀技

·【普】蓄能射击：蓄力后能量威力会增加。空中也可蓄力，用防护罩或移动时可维持能量。

·【横】导弹：发射会追踪对手的导弹，快速推动左摇杆可以变成笔直前进的超级导弹。

·【上】团身旋击：将身体缩成一团，然后旋转跳跃。可以将对手卷入旋转，并将其击飞到上方。

·【下】炸弹：投掷过段时间会爆炸的炸弹，自己被爆炸的气浪击中时会稍微漂浮。

·【终】零镭射光线 / 啡宗镭射光线：发射能够射到远处的巨大镭射光线，射击时可以改变射出角度。会将击中的对手吸引到中心，连击可给予对手大量伤害。







耀西

必杀技

·【普】生蛋：伸出舌头吞下对手，将其变成蛋。

·【横】滚滚蛋：变成蛋，使出旋转滚击。可以改变滚动的方向，还可以跳跃。

·【上】扔蛋：将蛋高高地投掷出去，然后爆炸。飞行轨迹会因输入的方向和按键的长短而变。

·【下】撞地：跳跃翻跟头后，使出完美的极速坠下攻击。落地的同时，地面会溅射星星。

·【终】耀西大奔流：用猛冲让击飞的对手倒地后，会出现各种耀西军团撞飞对手。最初的猛冲最多只能卷入 3 个对手。需要注意攻击落空时会自毁。

卡比

必杀技

·【普】吸入：用巨大的嘴将对手吸入。将其吞下能复制必杀技，也可以吐出去攻击。

·【横】锤子：用威力很高的锤子击飞对手。蓄力后会燃烧变得更强，但自己也会受伤害。

·【上】最终弯刀：快速地上下劈斩对手。落地的同时会释放冲击波。

·【下】石块：变身成沉重的物体压向对手，然后将其击飞。变身时不受伤害。

·【终】究极连环剑：使用比自己还要大的剑快速连续攻击。一口气挥落剑，远远击飞对手。第一击不中就不会进行后续攻击，所以一定要瞄准好再攻击。



特别说明

吸入有多种灵活运用的方法。在大口吃掉对手后，按下必杀技键或向下推摇杆可复制对手，而按下攻击键则能将对手当做星形弹吐出。在复制对手后可以使用对手的普通必杀技，使用炫耀则可以解除复制。如果是大口吃下了回复型道具，能获得和捡到该道具相同的效果；如果是大口吃下了爆炸型道具，则会受到 5% 的伤害。另外，不能吃乱斗球等部分道具。



火狐

必杀技

·【普】光束枪：迅速拔出光束枪射击。虽然可以高速连射，但不会使对手后仰。

·【横】火狐幻影：高速猛冲，穿过对手并将对手打到空中。被防护罩防御会产生破绽。

·【上】火狐烈焰：让火焰覆盖全身，鼓足力量进行猛冲。可以朝着需要的方向飞去。

·【下】反射罩：展开可以反射飞行道具的反射罩。飞行道具被反射后速度和威力都会提升。

·【终】星际火狐编队：瞄准眼前，将多个对手卷入。成功将对手卷入后，星际火狐编队会出现，并齐心合力进行编队攻击。

皮卡丘

必杀技

·【普】电击：向斜下方释放电气弹，电气弹会沿着地形前进。

·【横】火箭头锤：对前方发起猛冲。蓄力后攻击力和飞行距离都会提升。

·【上】电光一闪：高速移动到需要的方向，只可以改变一次移动的方向。

·【下】打雷：从正上方落下雷电。命中自己时，会放电攻击周围。



·【终】伏特攻击：身体环绕电流，并高速地交叉乱飞。撞上对手的话，就会在画面上肆意横冲直撞，连续释放电击。最后用强烈的电光爆炸击飞对手。



路易吉

必杀技

·【普】火球：横向笔直释放飞舞的火球。

·【横】路易吉火箭：长按按键可提高猛冲的攻击力。偶尔会引起狂暴，此时威力会再度提升。

·【上】超级跳跃拳：用尽浑身力气使出拳击并跳跃。如果招式起手时就完全命中，会超级强力。

·【下】路易吉飓风：高速旋转并将对手卷入。连按按键可以稍微漂浮，还可以横向移动。

·【终】鬼怪吸尘器：用龙卷风般强大的吸引力吸入对手。给予对手伤害后将对手击飞到斜上方，在没有天花板的地方使用更容易击落。道具被吸入后会变成飞行道具。

TIPS 早期购入特典所赠送的斗士“吞食花”，会在2019年2月左右正式推出。

奈斯



必杀技

·【普】意念之光：发出可操控能量弹的同时持续蓄力，它的攻击力就会提升，变成强烈的一击。

·【横】意念之火：向前方射出光弹，在空中时则会向斜下方发射。击中对手后会燃起火柱连击对手。

·【上】意念之雷：借助电气弹击中自己时的冲击来使出撞击。电气弹能自由操控，因此还能用电气弹攻击。

·【下】精神磁力：可以吸收能量系的飞行道具和较弱的爆炸，吸收后可以回复累积伤害。

·【终】意念星暴：得到 Paula 和 Poo 的帮助释放 PSI。会有无数流星坠落击飞对手，流星坠落的间隔会慢慢变短。输入左右可稍微改变角度。

飞隼队长



必杀技

·【普】飞隼拳：蓄足力气后释放出气势滔天的拳击。如果转身后再使出，可以变成更强力的一击。

·【横】飞隼勾拳：激烈猛冲，用上勾拳将对手打到空中。如果在空中击中对手的头部，会有陨石效果。

·【上】飞隼俯冲：跳起来牢牢抓住对手。用爆炸将被抓住的对手击飞。

·【下】飞隼踢：以缠绕着火焰的脚尖为箭头，大幅向前冲击。在空中释放时，会急速坠下攻击。

·【终】蓝色猎鹰：召唤出爱车蓝色猎鹰，击飞眼前的对手。被送到赛道上的对手，会成为穿梭而来的 F-ZERO 赛车的牺牲品。

胖丁



必杀技

·【普】滚动：蓄力越久，威力提升得越多的滚动猛冲。在中途还可以掉头。

·【横】拍击：踏出一步，用力击打对手。将击中的对手击飞到上方。

·【上】唱歌：用悦耳的歌声使周围的对手陷入沉睡。累积伤害越高，睡得越熟。

·【下】睡觉：陷入沉睡，在变成毫无防御的瞬间，以自己为中心产生爆炸般的击飞力。

·【终】变大：不断膨胀变大，将接触到的对手推出场外，并在最后击飞对手。在躲避场所少的狭窄场地上特别有效。没有任何办法阻止巨大化的胖丁。

桃花公主/菊花公主

必杀技

·【普】奇诺比奥防御：奇诺比奥以身为盾进行阻挡。受到攻击时会用孢子反击。

·【横】桃花撞撞 / 菊花撞撞：用充满心形 / 雏菊的 Hip Attack 撞击。如果落空，落地时会产生很大的破绽。

·【上】桃花阳伞 / 菊花阳伞：跳跃并打开阳伞缓缓降落。输入上下方向可打开或合上阳伞。

·【下】拔菜菜：从地面拔出蔬菜和道具。蔬菜的威力会随着表情而发生改变。

·【终】桃花绽放 / 菊花绽放：捡到后可以回复体力的巨大桃子 / 雏菊从天而降，给予周围的对手伤害并使之陷入睡眠。越靠近桃花 / 菊花公主的对手睡眠时间越长，可以给对手一击或者专心回复体力。





酷霸王



必杀技

·【普】酷霸王吐息：按住按键可以持续喷出火焰。可以上下调整喷出方向，但火势会逐渐变弱。

·【横】俯冲重压：抓住对手后跳起来并将其摔出去。向上跳的过程中可以左右移动。

·【上】刺壳旋转：钻进甲壳中高速旋转。在空中使出时可以漂浮，但上升力较弱。

·【下】酷霸王撞地：用魁梧的身体猛烈撞地。在地上使出时，会先用角顶起对手。

·【终】巨兽酷霸王拳：变身为特别巨大的巨兽酷霸王。瞄准后释放炸弹拳。如果对手的累积伤害较高时被击中，便可将对手击飞到面前并直接击落。

翻越冰山者

必杀技

·【普】冰块射击：用锤子敲打冰块。冰块会在地面上滑行，撞倒墙壁后会反弹。

·【横】龙卷锤：挥动锤子并旋转，可输入方向向左右移动。

·【上】橡皮绳跳跃：Popo 投掷橡皮绳后由 Nana 拉伸。两人合力，高高跳跃。

·【下】冰冷的暴风雪偶尔可以冻结对手。如果命中被冻结的对手，结冰时间会稍微延长。



·【终】冰山崛起：在场地中央召唤出巨大的冰山，并给予接触到的对手连续伤害。可以操作冰山向左右移动。同时自己也在移动，所以要小心自毁。

希克



必杀技

·【普】暗器针：在地上时向前方，在空中向斜下方投掷飞针。蓄力越久投掷的飞针数量越多。

·【横】炸裂弹：投掷难以看清的小型炸弹。爆炸前会吸引对手并将其卷入。

·【上】浮身：在爆炸的同时隐身，然后出现在远处。神出鬼没的招式，可以向需要的方向移动。

·【下】跳鱼：前空翻后借助体重使出足跟劈。因反作用力倒翻回去时，按键就能再次踢击。

·【终】暗夜乱舞：猛冲后攻击对手，将对手击至黑暗中，并给予对手无数次猝不及防的打击。最多只能卷入 1 个对手，但最后一击有时会命中多个对手。

塞尔达



必杀技

·【普】娜如之爱：用水晶的表面像镜子一样反射飞行道具。水晶的碎片会切割并击飞对手。

·【横】迪荧之火：释放可以上下操作的火球，并使其爆炸。长按按键可以持续飞行，爆炸的威力也会增强。

·【上】花柔之风：与风合为一体，传送至喜欢的方向。消失时和出现时会击飞对手。

·【下】幻影攻击：让幻影逐渐成形并猛冲。攻击会因按键的时机不同而发生改变。

·【终】智慧三角之力：将对手封印到智慧三角之力中，连续给予伤害后击飞对手。如果对手的累积伤害为 100% 以上，便不是击飞而是直接消灭对手。

马力欧医生



必杀技

·【普】药丸：投掷五颜六色的药丸。药丸会在地面上高高弹跳飞行。

·【横】超级床单：挥舞床单反射飞行道具。上下的幅度比马力欧还大，但左右较小。

·【上】超级跳跃拳：猛地踏地，迅速跳跃。挥出的拳击在上升的瞬间很强劲。

·【下】医生龙卷风：高速旋转将对手卷入。连按按键可以漂浮，也能稍微横向移动。

·【终】医生终结技：发射 2 个特别巨大的药丸。连续给予伤害并用力把对手推出去。跳跃后使出招式的话，更能发挥攻击范围广的优点取得优势。

皮丘



必杀技

·【普】电击：发射沿着地形前进的电气弹。电气弹飞行速度比皮卡丘的还快。

·【横】火箭头锤：猛冲蓄力越久，攻击力和飞行距离提升得越多。蓄力到最大后伤害比皮卡丘更大。

·【上】高速移动：高速移动，只可以改变一次方向。可以移动得比皮卡丘更远。

·【下】打雷：从正上方落下雷电，对周围放电。自己也会触电受到少许伤害。

·【终】伏特攻击：身体环绕电流，并高速地交叉乱飞。撞上对手的话，就会在画面上肆意横冲直撞，连续释放电击。皮丘因自己的电击而受到伤害。

佛克



必杀技

·【普】光束枪：快速拔出光束枪进行射击。很难连射，但可以使对手后仰。

·【横】佛克幻影：笔直地横向高速移动，在擦肩而过时攻击。在空中战斗时，有陨石效果。

·【上】火鸟：全身缠绕着火焰，进行能连击的猛冲。可以飞向喜欢的方向。

·【下】反射罩飞射：踢出能反射飞行道具的反射罩。也可以用反射罩向对手进行攻击。

·【终】星际火狐编队：瞄准眼前，将多个对手卷入。如果成功将对手卷入，就会组成艾英的编队，各自操作进行支援射击。

马尔斯/露琪娜

必杀技

·【普】破盾：使出大幅度削弱防护罩的刺击。蓄力到最大时，可一击破坏防护罩。

·【横】炫光剑舞：连续按键最多可以连斩 4 次。输入上下可使攻击发生改变。

·【上】海豚斩：上升的同时用剑向上斩。刚使出招式时攻击力很高。

·【下】反击：在原地用剑摆出反击招式。如果受到攻击会挥剑反击。

·【终】必杀一击：超高速猛冲，用尽全身的力气撞击对手。对手在眼前时，拥有一击必杀的威力。猛冲的距离很长，有自毁的风险，但只要迅速按按键便可以原地停下。



TIPS 后续DLC还会推出5名全新的斗士，来自《女神异闻录5》的JOKER已经确认参战。

幼年林克



必杀技

·【普】火之弓箭：取出弓箭射穿对手。按住按键的时间越长弓拉得越紧，威力越强。

·【横】飞旋镖：可以斜向投掷飞旋镖。快速推动摇杆可以改变飞行距离。

·【上】回旋斩：借旋转将力量灌输到剑上，然后斩击对手。在地上可以蓄力，在空中可以向上飞。

·【下】炸弹：从背后取出炸弹。投掷后撞到东西时或经过一定时间后会爆炸。

·【终】三角之力连斩：猛冲后将对手封印到三角之力中。连续斩击后用强大的一击击飞对手。如果开始猛冲时前方没人则招式失败。面向对手所在的方向发动招式吧。

罗伊

必杀技

·【普】爆破：向下挥剑，在前方引发爆炎。蓄力到最大时自己会受到伤害，但威力超强。

·【横】炫光剑舞：连续按键最多可以连斩 4 次。输入上下可使攻击发生改变。

·【上】炽焰腾空：向上挥起缠绕着火焰的剑并上升，输入方向可以调整飞起的角度。

·【下】反击：摆出姿势时受到攻击，可用斩击反击。对手所用的招式越强，反击威力越大。

·【终】必杀一击：成圆形抡起缠绕着火焰的剑后，用尽全身力气挥落，并在周围引发爆炎。最初抡剑不仅会将前方的对手卷入，还会将正后方的对手卷入并进行连击。



盖侬多夫

必杀技

·【普】魔人拳：集中黑暗之力释放强烈的拳击。无惧对手的攻击，毫不犹豫地强行使出招式。

·【横】炎狱握：用缠绕着黑暗火焰的拳头抓住对手，将对手猛地摔到地面上。

·【上】雷神掌：跳跃并抓住对手，然后电击并将其击飞。不会被对手的防护罩防御。

·【下】烈鬼脚：横扫对手并前进的强大踢击。在空中时会急速坠下使出踢击。

·【终】魔王盖侬：变身为野猪般的魔兽。用两把巨大的剑麻痹附近的对手，以猛烈的气势猛冲到场地边缘，并将直线上的所有对手都卷入。



库洛姆



必杀技

·【普】爆破：向下挥剑，猛地向前方斩击。蓄力到最大时自己会受到伤害，但威力超强。

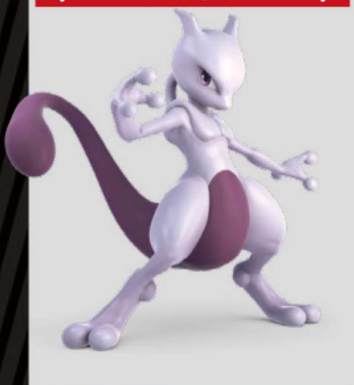
·【横】炫光剑舞：找准时机连续按键可使出 4 连击。输入上下可改变攻击的类型。

·【上】翔流斩：上劈后跳跃，接着翻滚使出斩击。呈直线降落后会击飞地面上的对手。

·【下】反击：摆出姿势时受到攻击，可用斩击反击。对手所有的招式越强，反击威力越大。

·【终】觉醒天空：急速猛冲，向上劈斩对手之后，用斜劈将对手远远击飞。最初的一击落空，则招式以失败告终。如果击中，可以将多个对手卷入。

超梦



必杀技

·【普】暗影球：将手上积蓄的黑暗之力当做能量弹发射出去。越积蓄越强，但反作用力也会逐渐变大。

·【横】念力：用超能力使前方的对手反转，也可以反射对手的飞行道具。

·【上】瞬间移动：瞬间传送的移动招式。输入方向可以调整出现的位置。

·【下】定身法：用锐利的眼神让面对面的对手昏厥。对空中的对手和背过身的对手没有效果。

·【终】精神击破：超级进化为超级超梦 Y 并释放一个球。球没有攻击力，但会封印对手的动作，并持续给予大脑冲击，最后击飞对手。能贯穿地形和对手，将多个对手卷入。

Mr.Game & Watch

必杀技

·【普】厨师长：用平底锅翻炒，甩出各种料理。连续按键最多可以连续扔出 5 个。

·【横】审判：用锤子敲打的同时公布数字，如果是数字“9”，则拥有一击必杀的威力。

·【上】火灾：用弹簧垫弹跳。跳跃后用降落伞缓慢降落。

·【下】漏油恐慌：将飞行道具吸入桶里，不能吸入的则反射回去。装满时按按键可以泼出油。

·【终】章鱼：变身为巨大的章鱼激烈猛冲，并抓住接触到的对手将其带到画面外。输入按键可以伸缩脚，还能上下移动。4 只触手的伤害比撞击还要高。



魅塔骑士



必杀技

·【普】马赫龙卷风：高速旋转引起龙卷风，并击飞对手。可以左右移动，连按按键可以漂浮。

·【横】旋钻冲击：呈锥形旋转并冲出去，可以自由改变猛冲的角度。

·【上】翻转穿梭：上升并向上斩击，翻完跟头后会继续攻击。因为可以攻击高空，所以对空中的对手也有效。

·【下】次元斗篷：用斗篷隐藏身影，瞬间移动到喜欢的方向。出现时按住按键可以使出斩击。

·【终】暗幕幻影：举起剑向四周释放雷击。将被卷入的对手打到空中，使用分身进行无数次斩击后用力击飞对手。最初的雷击落空就会招式发动失败。

彼特



必杀技

·【普】帕露蒂娜神弓：射出可以改变轨迹的光箭，在拉弓时还可以瞄准正上方。

·【横】豪腕冲刺上勾拳：毫不退缩地用神器发起猛冲，冲进敌人怀中后使出上勾拳。

·【上】飞翔奇迹：背上的翅膀闪闪发光并飞向高空，可以向需要的角度向上飞。

·【下】卫星守护者：拿出盾挡在前后方，防御对手的攻击。可以反射飞行道具，但无法防御上下的攻击。

·【终】光之战车：乘坐光之战车开始瞄准，向瞄准的地点发起猛冲。使出彗星般的速度和力量狠狠击飞被卷入的对手。

黑暗彼特



必杀技

·【普】神弓白银之吻：射出可以改变轨迹的漆黑之箭。转弯幅度比彼特的箭小，但威力更强。

·【横】豪腕电击勾拳：毫不退缩地用神器发起猛冲，接近后用上勾拳将对手击飞到斜上方。

·【上】飞翔奇迹：用黑色的翅膀吸收光芒并飞向高空，可以向需要的角度向上飞。

·【下】卫星守护者：拿出盾挡在前后方，防御对手的攻击。可以反射飞行道具，但无法防御上下的攻击。

·【终】黑彼的狙杖：举起狙杖狙击前方的对手。攻击会贯穿地形和对手，同时将多个对手卷入并击飞。击中第 1 个人时威力最高。

零装甲萨姆斯



必杀技

·【普】麻痹枪：开枪射出可以麻痹对手的子弹。蓄力到最大后，射程和威力都会提升，可以使对手麻痹得更久。

·【横】等离子鞭：取出并挥动藏在枪中的鞭子。如果朝边缘伸出鞭子，就可以攀住边缘。

·【上】加速连踢：从靴子中喷射气流飞到高空。使出连续命中的踢击后再以回旋踢了解对手。

·【下】前空翻：翻跟头踩踏对手，将其掩埋到地里。在翻跟头时按下按键就会使出强大的踢击。

·【终】零镭射光线：乘坐宇宙舰艇开始瞄准，向瞄准的地方发射镭射。在连击给予对手大量伤害后，集中能量放出致命一击。

瓦力欧



必杀技

·【普】瓦力欧反咬：张开大嘴，狠狠咬住对手。还可以吃下飞行道具或其他道具。

·【横】瓦力欧摩托：骑着摩托在场地上四处行驶。抬前轮行驶结束时的碾压攻击特别强劲。

·【上】龙卷螺旋：旋转身体刮起风，并顺风飞到空中。也可以斜向移动，击中对手后可以将其卷入。

·【下】瓦力欧放屁：蓄力到最大后，屁的威力十分惊人。会自动蓄力，即使失误仍可维持蓄力状态。

·【终】瓦力欧超人：吃大蒜的同时猛地使出头槌。用正义的铁拳制裁被卷入的对手。在无数的瓦力欧超人一起攻击之后，用接二连三蓄力的屁击飞对手。

特别说明

瓦力欧的摩托受到一定的伤害后会坏掉。坏掉或掉落到场地外之后，需要等一段时间才能再次召唤出摩托。在驾驶摩托时，向前方推动摇杆为加速，反向推摇杆为掉头，摇杆推向上方为抬前轮，按下必杀技键或攻击键则能从摩托上下车。在行驶的过程中下车，摩托车仍会继续行驶，所以可用来撞击对手。摩托车受到冲击倒地后，还可以拾起来投掷。

Snake



必杀技

·【普】手榴弹：向前方投掷一定时间后爆炸的手榴弹，按住按键可暂时携带手榴弹前进。

·【横】遥控导弹：向前方发射导弹，导弹飞行期间可以输入方向进行操作。

·【上】无人侦察机：抓住无人侦察机上升，输入下方向可以松手。可以在目标高度进行回避、攻击。

·【下】C4 炸弹：对正前方的敌人或者在地面上设置炸弹。再次输入下必杀技即可引爆。

·【终】掩护射击：用烟雾弹作为信号请求支援攻击。瞄准锁定对手 5 次，发射的导弹会追踪瞄准的对手。没有锁定的话会飞向瞄准的方向。

艾克



必杀技

·【普】烈焰喷：举起剑，迸发出火焰。蓄力到极限会对身体产生负担。

·【横】居合斩：快速缩短距离并斩击对手。蓄力后还可以瞬间逼近远处的对手。

·【上】天空：将剑抛起后，在空中抓住并直线下坠。落下的同时用斩击将对手击飞到上方。

·【下】反击：摆出姿势时受到攻击会用剑反击。对手的攻击越强，反击的威力也越强。

·【终】大天空：将对手打到高空中并无数次发出斩击，最后用灌输了全力的一击奋力击落对手。最初的一击攻击距离比较短，但如击中多个对手，则可将其全部卷入。

宝可梦训练师（杰尼龟）

必杀技

·【普】水枪：在口中积蓄大量水后猛烈喷射出去。积蓄越久，推动对手的力量越强。

·【横】缩入壳中：钻进甲壳中鼓起浑身力量撞击。虽然不会受到伤害，但会被攻击弹飞。

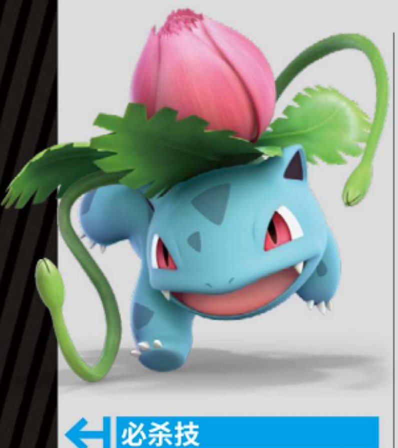
·【上】攀瀑：在水流中逆流而上，并将对手卷入水中攻击。输入左右可以调整上升的角度。

·【下】宝可梦替换：将杰尼龟替换为妙蛙草。替换时处于无敌状态，但不能连续替换。

·【终】三位一体：杰尼龟和妙蛙草、喷火龙相互配合，使出了完美的团队攻击。将前方大范围内对手卷入的同时，持续给予伤害并用力将对手推出去。



宝可梦训练师（妙蛙草）



必杀技

·【普】种子机关枪：从花蕾向正上方连续高速射出种子。长按按键可延长连续射击时间。

·【横】飞叶快刀：以飞叶切伤对手。攻击不仅能破防，而且射程非常远。

·【上】藤鞭：用像鞭子一样柔韧、细长的藤蔓攻击。还可攀住附近的边缘。

·【下】宝可梦替换：将妙蛙草替换为喷火龙。替换时处于无敌状态，但不能连续替换。

·【终】三位一体：杰尼龟和妙蛙草、喷火龙相互配合，使出了完美的团队攻击。将前方大范围内对手卷入的同时，持续给予伤害并用力将对手推出去。

宝可梦训练师（喷火龙）

必杀技

·【普】喷射火焰：发射剧烈的火焰攻击对手。输入方向可以调整火焰的角度。

·【横】闪焰冲锋：身体缠绕火焰发起猛冲，和对手一起爆炸。虽然自己也会受到伤害，但威力超强。

·【上】飞翔：旋转着跳跃到空中，将对手卷入并进行连击。

·【下】宝可梦替换：将喷火龙替换为杰尼龟。替换时处于无敌状态，但不能连续替换。

·【终】三位一体：杰尼龟和妙蛙草、喷火龙相互配合，使出了完美的团队攻击。将前方大范围内对手卷入的同时，持续给予伤害并用力将对手推出去。



迪迪刚



必杀技

·【普】花生气枪：发射可以蓄力增加威力的花生。过度蓄力会导致爆炸，并对周围造成伤害。

·【横】猴子乱抓：跳起来抓住对手，并进行连续攻击。跳跃时按按键可以使出踢击。

·【上】木桶喷射器：用背上的喷射器飞起来进行撞击。蓄力越久，飞行距离越长。

·【下】香蕉皮：随手将香蕉皮丢到后方，让踩到的对手跌倒。香蕉皮可以捡起来。

·【终】超级木桶喷射器：使出分身在画面中纵情飞翔。偶尔会瞄准对手进行猛冲。最后会向累积伤害最高的对手发起激烈的猛冲并击飞对手。

琉加

必杀技

·【普】意念之冰：射出可以冻结对手的能量弹，可以操控它飞到远处。

·【横】意念之火：射出光弹在击中对手后会燃起爆炎。用熊熊燃烧的业火击飞对手。

·【上】意念之雷：操控可以贯穿对手的电击弹。也可以击中自己从而使出猛冲攻击或返场。

·【下】精神磁力：可以吸收能量系的飞行道具和较弱的爆炸。和奈斯相比展开的位置更靠前，回复量较高。

·【终】意念星暴：在得到Kumatora和Boney的帮助后释放PSI。会有无数流星坠落击飞对手。流星会朝琉加的头顶落下，但输入上下左右可以改变角度。



索尼克



必杀技

·【普】追踪攻击：滞空一段时间后，对最近的对手使出猛冲。

·【横】旋转冲刺：用旋转加强力量然后猛冲。可以蓄力，且猛冲时也可以跳跃。

·【上】弹簧跳跃：使用弹簧高高跳起。如果在地上使用，对手也可以利用弹簧。

·【下】旋转蓄力：猛冲到前方。连按按键可以蓄力来提高攻击力。

·【终】超级索尼克：用 Chaos Emeralds 变身为超级索尼克。以远胜超音速，接近光速的速度，左右反复激烈猛冲。可以上下稍微错开飞行的角度。

帝帝帝大王

必杀技

·【普】吸入：将对手吸入，然后作为星形弹吐出。也可以一直含着移动。

·【横】投掷黑刺球：用锤子击打长满刺的黑刺球。如果击中会很强，但对手可以用攻击打回来。

·【上】超级帝帝帝跳跃：在空中借助自重来压垮对手。输入上方向可中断招式。

·【下】火箭锤：挥动可以积蓄喷射力量的锤子，过度蓄力也会使自己因压力而受到伤害。

·【终】帝帝帝猛攻：挥动锤子将对手打到铁丝网上，变身为面具帝帝帝，并发射导弹。旋转的同时击打并击飞对手。最初的一击落空会导致招式发动失败。



皮克敏&欧力马



必杀技

·【普】拔皮克敏：从地面上拔出皮克敏。皮克敏按照红→黄→蓝→白→紫的顺序出现。

·【横】投掷皮克敏：正面投掷皮克敏。粘到对手身上的皮克敏会攻击对手。

·【上】羽翅皮克敏：让羽翅皮克敏抓住自己飞上天空。如果带有很多皮克敏就飞不高。

·【下】皮克敏列队：用哨子叫回远处的皮克敏。还可以改变皮克敏的排列顺序。

·【终】一天的落幕：乘坐多露芬初号机飞向宇宙。留在地面上的对手会变成原生生物的食物。初号机从宇宙返回时可操作向左右移动。降落地点会发生爆炸并击飞周围的对手。

特别说明

不同颜色的皮克敏有着不同的个性。红（普通招式威力上升，投掷威力下降）、黄（攻击范围扩大）、蓝（投掷威力上升）、白（抓住威力上升，普通招式威力下降）、紫（普通招式威力上升，攻击距离缩短）。

路卡利欧

必杀技

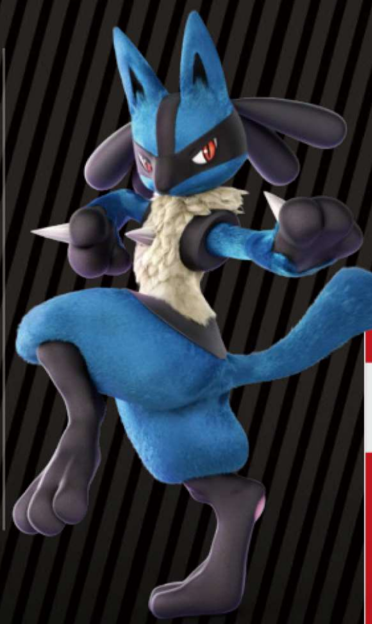
·【普】波导弹：集中波导之力，发射波导弹。波导高涨时或蓄力可以使波导弹威力更强。

·【横】发劲：向自己的前方释放波导。和对手纠缠在一起时使出，就会变成抓住攻击。

·【上】神速：迅速猛冲到需要的方向进行攻击。猛冲时可以改变前进方向。

·【下】影子分身：如果在摆出姿势时受到攻击，身影会瞬间消失后马上反击击飞对手。

·【终】波导风暴：超级进化为超级路卡利欧并冲向高空。向正下方直线发射波导。可以左右调节发射波导的角度。瞄准对手的方向，给予对手大量伤害吧。



特别说明

波导的力量增强后攻击力提升。战斗状况越不利，力量越强。波导的力量增强的要素：击落数（越少越强）、被击落数（越多越强）、累积伤害（越多越强）、体力制时的 HP（剩余 HP 越少越强）。“波导弹”变得越大，威力和速度也会提升。

机器人

必杀技

·【普】机器人光束：从眼中发射超高速的光束。等到头部频繁闪烁，光束就会被强化。

·【横】旋转臂：旋转手臂进行攻击，并反射飞行道具。连按按键可以延长旋转时间。

·【上】机器人升空：在燃料耗尽前按住必杀技键可以在空中盘旋。落地后开始补充燃料。

·【下】陀螺仪：将陀螺高速旋转后射出去。蓄力越久，威力越强，且可以飞到更远处。

·【终】机器人追踪光束：自动锁定多个对手后，发射许多会追踪的镭射。最后发射能连击的巨大光束。可以上下改变发射的角度。



卡通林克



必杀技

·【普】勇者之弓：射出的箭和林克相比速度较慢。但弓拉得越满，射程和威力提升越多。

·【横】飞旋镖：可斜向投掷飞旋镖。飞回来时也可以击中对手。

·【上】回旋斩：急速旋转进行连击。在空中使用可以向上飞，在地面上则可以通过蓄力提升招式威力。

·【下】炸弹：从背后取出炸弹。投掷出去后撞倒什么，或过段时间就会爆炸。

·【终】三角之力连斩：猛冲后将对手封印到三角之力中。连续斩击后用强烈的一击击飞对手。开始猛冲时前方没有任何人则招式失败，面向对手所在的方向发动招式吧。

沃鲁夫



必杀技

·【普】利爪光束枪：迅速举起光束枪射击，对附近的对手则用爪子进行打击。

·【横】沃鲁夫闪影：飞到斜上方，在擦肩而过时攻击。在空中的对手可触发陨石效果。

·【上】沃鲁夫飞踢：使出可以连击的飞踢。输入方向就能控制飞踢的角度。

·【下】反射罩：展开可以反射飞行道具的反射罩。反射罩产生速度比火狐的慢，但更扛打击。

·【终】星狼编队：瞄准眼前，将多个对手卷入。成功将对手卷入后，就会组成狼风的编队，各自操作进行支援射击。

村民



必杀技

·【普】收起 / 取出：只可以收起 1 个道具或飞行道具。再按一次按键就可以取出并使用。

·【横】看门俑火箭：召唤并直线发射看门俑。长按按键乘坐看门俑可以大幅度提升威力。

·【上】气球旅行：抓住气球飞行，按按键就会上升。如果被对手攻击，气球就会爆炸。

·【下】播种 / 浇水 / 砍伐：播种，浇水，让它长成一棵树。树长好后可以用斧子攻击或砍伐树木。

·【终】梦想之家：李贸等人会一拥而上建造自己的房子，同时把附近的对手关起来。完成后伴随着巨大的声音发生爆炸，将周围的对手卷入并击飞。

特别说明

下必杀技会根据植物的成长发生变化：播种（开始播种，地面上会长出幼苗）、浇水（向种植的幼苗浇水后，它会成长为树）、砍伐（长成的树用斧子砍 2 次就会倒下。击中对手可以给予伤害）。

洛克人



必杀技

·【普】金属圆锯：投掷旋转的利刃，是 Metal Man 的武器。可以投掷到 8 个方向，会贯穿击中的对手。

·【横】爆破炸弹：横向发射炸弹，是 Crash Man 的武器。粘到地形或对手身上，过一段时间就会爆炸。

·【上】莱西弹簧：召唤出可靠的搭档 Rush。利用其背上的弹簧高高跳起。

·【下】叶子护罩：射出 4 片叶子进行攻击，是 Wood Man 的武器。长按按键可以让叶子暂时漂浮在空中保护自己。

·【终】洛克人传奇：向前方释放 Black Hole Bomb。吸引并吸入周围的对手后，历代的洛克人和 Proto Man、Bass 都会赶来帮忙，最后一起发动攻击。

Wii Fit教练



必杀技

·【普】拜日式：蓄力释放炮弹，蓄力时具有推动效果。如果蓄力到最大再释放，可以回复累积伤害。

·【横】顶球：抛起球，当球上升到顶点时顶球。按按键可以立刻顶球。

·【上】燃烧呼啦圈：转动呼啦圈并上升的运动。连按按键可以快速转呼啦圈，飞得更高。

·【下】腹式呼吸：在圆环重合时按按键，腹式呼吸就会成功。可以回复体力，提升击飞力和移动速度。

·【终】Wii Fit：向前方发射无数剪影。剪影会逐渐变大，会给予被卷入的对手伤害并把对手推出去。在对手附近使出并击中时，就能进行连击。

罗莎塔 & 琪琪



必杀技

·【普】发射琪琪：蓄力越久，就可以把琪琪扔得越远。离开后，琪琪扔会根据操作使出招式。

·【横】星之碎屑：琪琪向正面挥撒星辰碎屑。即使离开罗莎塔仍然可以挥洒。

·【上】银河跳跃：飞到高空中，优雅地翻跟头。可以在某种程度上改变飞行方向。

·【下】捕捉道具：将道具和飞行道具吸引至身边。吸引过来的物品有时可以击中对手。

·【终】崇高之星：巨大的崇高之星会射出流星，命中对手后将其吸引并产生爆炸。在绝招发动中途便可以自由移动，所以可用罗莎塔和琪琪进行追击。

特别说明

琪琪的特点：行动（可以使用普通必杀技改变琪琪的行动）、离开（离开罗莎塔，根据指令进行攻击）、回来（挡在罗莎塔面前保护罗莎塔）。琪琪受到一定的伤害就会被打败，但过一段时间就会复活。琪琪受到的伤害和被击落的次数不会影响罗莎塔。即使处于不能操作罗莎塔的状态，琪琪也可以攻击。

小麦克



必杀技

·【普】奋力直拳：蓄力越久就越强的猛烈冲刺拳击。蓄力至极限会变成 K.O. 上勾拳。

·【横】跳跃重拳：躲开针对脚部的攻击，跳起来使用拳击。在跳跃中按按键可以提前攻击。

·【上】闪电上勾拳：向上挥拳，呈螺旋状飞行。到达跳跃的顶点时释放拳击击飞对手。

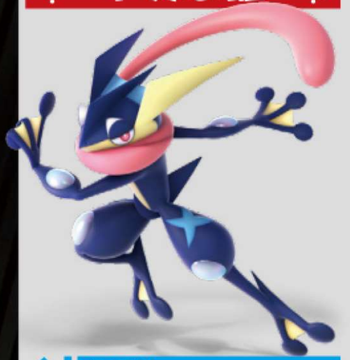
·【下】滑步反击：摆出姿势等待对手攻击，装作受到攻击并用上勾拳反击。

·【终】巨麦克猛攻：变身为巨麦克，向前方发起猛冲。击中对手后会挥出无数拳击，还会蓄力全身的力气使出上勾拳击飞对手。最初的猛击落空后会变回小麦克。

特别说明

给予对手伤害或自己受到伤害时便会蓄力 K.O. 槽。蓄力到最大后，普通必杀技会变化为“K.O. 上勾拳”

甲贺忍蛙



必杀技

·【普】飞水手里剑：高速投掷用水做的手里剑。蓄力后手里剑会变大，蓄力至极限能进行连击。

·【横】影子偷袭：瞬间移动到脚边延伸出的影子上进行攻击。长按按键可以让影子往自己的朝向前进。

·【上】水炮：利用水势飞向需要的方向。只可以改变一次移动的方向。

·【下】替身：摆出姿势承受攻击，在留下替身消失后，可以从需要的方向出现并反击。

·【终】忍术秘技：用“掀榻榻米”将对手打到上空，多次劈斩对手后将对手击落到正下方。最初的“掀榻榻米”攻击距离很短，用得意的速度缩短距离后再发动吧。

帕露蒂娜



必杀技

·【普】自动瞄准：自动瞄准前方的对手。用权杖连续 3 次射击瞄准的对手。

·【横】爆炎：在距离自己稍远的地方引发爆炸。快速推动摇杆，爆炸的位置就会变得更远。

·【上】瞬间移动：从原地传送到需要的方向。移动时不能攻击，但会变成无敌。

·【下】反击 / 反射盘：如果是打击则会反击。如果是飞行道具则会反射飞行道具。

·【终】黑洞 + 波动光束：用巨大的黑洞吸住对手，再用粗大的光束击穿并击飞对手。黑洞在卷入多个对手后，最后发射的波导光束的威力会提升。

吃豆人



必杀技

·【普】水果奖赏：投掷各种水果和铃铛等。根据奖赏的不同，投掷的动作也会改变。

·【横】能量药丸：拿出能量药丸，决定想要移动的方向。吃下能量药丸就会变成猛冲。

·【上】吃豆跳跃：用弹簧垫跳跃并进行攻击。每次踩到弹簧垫，跳跃高度都会提升。

·【下】消防栓：放置消防栓，向上方和左右两侧喷水推动对手。也可以击飞消防栓来攻击对手。

·【终】超级吃豆人：变身为巨大的吃豆人，从画面的一侧到另一侧高速猛冲。每次猛冲可以稍微改变方向。不受地形影响，可击飞吃掉的对手。

特别说明

水果奖赏的种类会按蓄力时间按以下顺序排列：樱桃（蓄力短，能迅速牵制对手）、草莓（和樱桃相比，威力和飞行距离稍微提升）、橘子（直线飞行，因此容易瞄准）、苹果（向斜下方投掷，容易击中下面的对手）、哈密瓜（缓慢前进，但击中后伤害很高）、Boss Galaxian（如能较早命中对手，容易造成连击）、铃铛（接触到的对手会麻痹，因此可用于追击）、钥匙（高速飞行，用极高的威力击飞对手）。其中 Boss Galaxian、铃铛、钥匙会贯穿对手。

鲁弗莱



必杀技

·【普】雷电：使用魔道书的力量咏唱雷魔法。蓄力越久，就会变成越高级的魔法。

·【横】炽焰：咏唱火魔法，射出火球。击中后会变成火柱烧毁一切并击飞对手。

·【上】狂风：咏唱风魔法，利用反作用力跳跃。用脚边产生的风刃进行 2 次攻击。

·【下】魔吸：用黑暗的力量捕捉对手，夺走对手的生命力。可以用夺来的生命力回复累积伤害。

·【终】双人：库洛姆发起猛冲，周围被命中的对手在两人强大的团队攻击后会被击飞。攻击后 Levin Sword 和各魔道书会全部回复。最初的猛冲一定要瞄准。

特别说明

猛击和空中招式会使用 Levin Sword，而各必杀技会使用魔道书，这些东西都有耐久度。每次使用，耐久度都会减少。耐久度变成零以后暂时不能使用，但最后会回复。可以通过累积伤害上面的槽确认剩余的耐久度。

修尔克



必杀技

·【普】莫纳德武技：专精攻击力、速度等特定能力。长按或连按可切换武技。

·【横】背砍：跳跃并用全力劈砍。从对手的背后劈斩可以造成大量伤害。

·【上】悬空斩击：跳跃并将对手斩飞到空中。继续按按键可以在空中使出斩击。

·【下】预知：观看未来，预测对手的攻击并反击。使用次数越多，有效时间越短。

·【终】连锁攻击：在眼前释放耀眼的光圈。瞄准卷入光芒中的周围对手，和旅行的同伴合作发出强大的团队攻击。伤害受莫纳德武技影响。

特别说明

长按必杀技键可以向 5 个方向展开标记：翔（跳跃上升，防御下降）、疾（速度上升，攻击 / 跳跃下降）、盾（防御 / 重量上升，攻击 / 移动下降）、斩（攻击上升，防御 / 击飞下降）、击（击飞上升，攻击 / 被击飞下降）。另外，快速连按必杀技键，可以切换标记并马上发动对应的技能。

酷霸王Jr.



必杀技

·【普】飞船大炮：从酷霸王 Jr. 飞船的口中发射铁球。蓄力越久，发射时速度越快，威力也越大。

·【横】飞船撞击：让酷霸王 Jr. 飞船变形为卡丁车并急速行驶。如果改变方向，就会猛地掉头。

·【上】自爆跳跃：紧急逃离酷霸王 Jr. 飞船去往空中。空无一人的酷霸王 Jr. 飞船会爆炸并炸飞周围。

·【下】机器酷霸王：让装满火药的机器酷霸王前进。撞到对手，或过一段时间就会爆炸。

·【终】冒牌马力欧涂鸦：酷霸王 Jr. 变身为冒牌马力欧后，会画出一个叉形图案并给予对手伤害。由于在绝招发动中途就可以自由行动，所以能追击对手。

打猎



必杀技

·【普】特技射击：踢出命中后会爆炸的罐子。如果按按键，罐子就会被某人开枪打飞。

·【横】飞碟射击：向正面投掷飞碟。按按键可以追击。飞碟破裂后会变成碎片连击。

·【上】鸭子跳跃：鸭子会抓住狗的屁股飞向空中。飞到某种程度可以进行攻击和回避。

·【下】西部快枪手：召唤出的快枪手会向正面开枪。快枪手有 5 个人，每个人的本领都不同。

·【终】光线枪组合：在附近召唤出鸭群，卷入对手后出现 5 名枪手同时开枪射击。飞过去的鸭群如果没有碰到对手，招式就会发动失败。所以要把握好时机。

隆



必杀技

·【普】Hadoken：将凝聚在手心的气化为气弹发射出去。长按按键可提高速度和攻击力。

·【横】Tatsumaki Senpukyaku：破空激烈旋转，同时用腿扫击前进。飞行距离会根据按键时间的长短发生变化。

·【上】Shoryuken：起手威力堪称必杀技的跳跃上勾拳。长按按键可提高速度和攻击力。

·【下】Focus Attack：承受 1 次对手的攻击，然后使出强烈的反击。蓄力越久威力越大，让对手退缩的时间越长。

·【终】Shin Shoryuken/Shinku Hadoken：用贯穿地形笔直前行的“Shinku Hadoken”卷入多个对手并给予伤害。距对手较近时则变成用强力的上勾拳将对手打到空中并击飞的“Shin Shoryuken”。

特别说明

通过方向 + 攻击键来输入指令，威力比平时更大，还能使出指令专属的招式。角色朝右时各招式的指令如下：Hadoken（↓↘→ + 攻击键）、Shakunetsu Hadoken（←↙↓↘→ + 攻击键）、Tatsumaki Senpukyaku（↓↙← + 攻击键）、Shoryuken（→↓↘ + 攻击键）。角色朝左时需输入相反的方向。Shakunetsu Hadoken 的飞行距离比 Hadoken 短，但可以连击对手，是指令专用的招式。

根据按键的时间长短，分别使出强弱攻击。短按：迅速发动，破绽小；长按：威力大，攻击距离远。按键的时间长短用于普通招式会改变其种类，用于必杀技会改变其速度和威力。必杀技有弱 / 中 / 强 3 个档次。

肯



必杀技

·【普】Hadoken：将凝聚在手心的气化为气弹发射出去。长按按键可提高速度和攻击力。

·【横】Tatsumaki Senpukyaku：破空激烈旋转，同时用腿扫击前进。和隆不同，会对卷入的对手进行连击。

·【上】Shoryuken：长按按键可使出带有火焰的跳跃上勾拳。击飞能力比隆弱，但攻击力更强。

·【下】Focus Attack：承受 1 次对手的攻击，然后使出强烈的反击。蓄力到最大可让对手的防护罩不起作用。

·【终】Shippu Jinraikyaku/Shinryuken：“Shinryuken”会让自身旋转上升，同时将对手全部席卷到上空来攻击。距对手较近时则会变成连续使出无数踢击的“Shippu Jinraikyaku”。

特别说明

通过方向 + 攻击键来输入指令，指令专属的招式比隆还多。角色朝右时各招式的指令如下：Hadoken（↓↘→ + 攻击键）、Tatsumaki Senpukyaku（↓↙← + 攻击键）、Shoryuken（→↓↘ + 攻击键）、Nata Otoshi Geri（→↘↓ + 攻击键）、Oosoto Mawashi Geri（←↙↓↘→ + 攻击键）。角色朝左时需输入相反的方向。

根据按键的时间长短，分别使出强弱攻击。短按：迅速发动，破绽小；长按：威力大，攻击距离远。按键的时间长短用于普通招式会改变其种类，用于必杀技会改变其速度和威力。必杀技有弱 / 中 / 强 3 个档次。输入“Oosoto Mawashi Geri”、“Nata Otoshi Geri”指令时，长按攻击键，就会变成“Inazuma Kick”。

Cloud



必杀技

·【普】破晓击：举起剑，释放月牙形的冲击波。Limit Break 版会连击对手。

·【横】凶斩：招式命中后，连按按键可以使出 3 连击。使出最后的招式时会写出一个“凶”字。

·【上】破天斩：向前方刺出剑，并飞到空中的招式。如果继续按按键，可以高速落下并向下斩击。

·【下】极限蓄力 / 画龙点睛：用剑摆出姿势，蓄力 Limit Gauge 的招式。Limit Break 版会用力将对手打飞到空中。

·【终】超究极武神霸斩：急速向前猛冲，卷入对手后将对手劈斩到上空并施以连斩。最后全力一击将对手击飞到正下方。在混战时使出可卷入多个对手。

特别说明

可用下必杀技为 Limit Gauge 蓄力。槽满后可以使用 Limit Break。进入 Limit Break 后，移动速度得到提升，在释放一次强化必杀技后则退出该状态。受到攻击、击中敌人时，Limit Gauge 也会蓄力。

神威



必杀技

·【普】龙穿射：将手变形为龙口，发射具有麻痹效果的能量弹，并用龙口猛咬对手的招式。可以蓄力强化招式。

·【横】跳枪突：轻轻跳跃，再按按键可以用枪刺击。能刺穿地形或对手，并用踢击追击。

·【上】翔龙翼：用龙的翅膀振翅高飞，并进行攻击的招式。可以在某种程度上操作飞行方向。

·【下】反龙穿：如果在摆出姿势时受到攻击，就会变身为龙，并喷射水柱将敌人打飞到空中进行反击。

·【终】激流咆：从左右升起的光柱击中对手后就会变身为龙，用汹涌的旋涡击飞对手。在击飞对手或投掷后使用的话，向正上方升腾的光柱更容易命中目标。

Bayonetta



必杀技

·【普】枪弹高潮：用双手双脚上的枪连续高速射出子弹的招式。蓄力可强化子弹，连按按键可以持续射击。

·【横】高跟鞋滑踢 / 后燃器喷射踢：在地面时和在空中时招式有不同变化。空中踢击击中对手后，可以再使出第 2 次招式。

·【上】魔女旋身：呈锥形旋转，并使出垂直跳跃上勾拳。使出招式后，在空中能通过再次跳跃使用招式。

·【下】魔女时间：躲开攻击，让对手的时间变得缓慢。使用一次之后，缓慢的时间会变短。

·【终】大魔兽召唤：在魔女时间中反复攻击对手，槽满后召唤 Gomorrah。最多可以追击 3 个攻击过的对手，追击时连按按键可提升伤害。

Inkling



必杀技

·【普】Splat 射手：喷射出 Ink 激流进行攻击。射入上下可调整喷射的角度。

·【横】Splat 滚筒：奔跑并滚动 Splat 滚筒进行攻击。输入左右可以改变前进方向。

·【上】超级跳跃：变身为乌贼，跳跃到正上方的高空。输入左右可以使跳跃角度稍微倾斜。

·【下】Splat 炸弹：受到撞击或经过一段时间后爆炸。长按按键可以投掷到远处。

·【终】扩音器镭射：安装巨大的扩音器并发射镭射。连击并击飞被卷入的对手。发射时可以上下改变镭射的角度，也可以放着镭射不管，去追击对手。

特别说明

用 Ink 涂鸦期间，给予对手的伤害会提升。涂抹的 Ink 会逐渐消失。长按防护罩 + 必杀技键补充 Ink。没有 Ink 的话，就不能使出必杀技，性能也会下降，所以勤加补充吧。

利德雷



必杀技

·【普】利德雷吐息：呈放射线状喷射勾玉似的火焰。蓄力后可连续喷射火焰。

·【横】利爪撕抓：将对手砸地上，向前冲刺并将对手在地面摩擦。输入上方向或按按键可将对手投掷到前方。

·【上】利德雷冲锋：蓄力的同时在空中漂浮，并猛烈地冲刺。可输入方向改变冲刺的方向。

·【下】死亡刺击：横向刺出长满了锐利尖刺的尾巴。如果被尖刺贯穿，这凶猛的一击将造成致命伤。

·【终】毁灭光束：猛冲对手并将其撞到宇宙中的宇宙舰艇上，并用强烈的红外线贯穿对手。一次最多可以卷入 2 人，如果对手累积伤害 100% 以上就会被击坠。

Simon/Richter

必杀技

·【普】斧头：投掷出呈抛物线飞行并贯穿地形的斧头。投掷之前可输入左右调节距离。

·【横】十字架：将十字架像飞旋镖一样投掷出去。快速推动摇杆可提升飞行距离和威力。

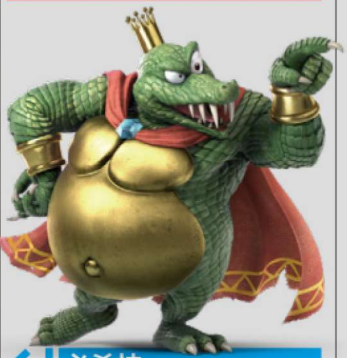
·【上】上勾拳：高高跃起的同时使出跳跃上勾拳。看准时机，从飞起的瞬间便可进行连击。

·【下】圣水：向斜下方投掷装有圣水的瓶子。撞到地形上就会燃起一条火柱。

·【终】大十字：将附近的对手关进棺材里，然后用十字架形状的光芒连击并击飞对手。因为可以卷入多个对手，所以最好在多个对手聚集在一起的时候发动。



库鲁鲁王



必杀技

·【普】海盗加农：从喇叭状的枪里射出铁球。长按按键可将铁球或对手吸入枪中。

·【横】投掷头冠：将头顶的王冠像飞旋镖一样投掷出去。一旦王冠掉落，在重新拾起王冠前都不能投掷。

·【上】飞行背包：展开背包，使用螺旋桨上升。输入左右移动，将对手卷入其中后可进行连击。

·【下】腹部反击：用腹部阻止对手的攻击并反击。重复使用会破裂。无法抵挡来自背后的攻击。

·【终】爆裂射线：从要塞向所有被卷入猛冲中的对手发射爆裂射线。用可以一炮毁灭 DK 岛的威力给予敌人十分高的伤害并远远击飞。

西施惠



必杀技

·【普】收起 / 取出：只能收起一个道具或飞行道具。再按一次按键便可取出使用。

·【横】钓竿：挥动钓竿勾住对手进行攻击。输入前进行投掷，输入上下将对手猛砸。

·【上】气球旅行：带上气球飞行，按按键即可上升。被对手攻击会导致气球爆炸。

·【下】看门俑陷阱：被掩埋在地里的看门俑碰到对手后，会使出连击并上升，最后还会爆炸。

·【终】美丽的办公室：李贸等人会一拥而上瞬间建造好办事处。把对手关进去，连同办公室一起引发大爆炸。会卷入周围的对手并给予伤害。最初建造时没有命中对手则招式发动失败。

炽焰咆哮虎



必杀技

·【普】DD 金勾臂：像龙卷风一样旋转手臂并攻击。攻击时也可以输入左右移动。

·【横】摔向绳边：将对手投向绳子。反弹回来时，根据按键的时机，使出的追击招式会有变化。

·【上】十字劈：上升后向斜下方撞击。落地时会将周围卷入爆炸之中。

·【下】报复：挡住对手的攻击，提高下一击的攻击力。与受到的伤害量呈正比例提升威力。

·【终】极恶飞跃粉碎击（改）：周身缠绕火焰并发起猛冲抓住对手。在空中连续攻击并将对手打落到擂台。只能抓住 1 个斗士，但可以将周围卷入最后的爆炸中。

通关奖励

在“收藏”选单中可以查看通关奖励。本作的通关奖励类似于成就系统，达成奖励要求后即可解锁。解锁通关奖励会获得各种不同的奖励道具。在解锁了一定数量的通关奖励后，会获得可直接解锁大多数奖励的锤子，使用该锤子重击未解锁的奖励即可进行解锁。不过，部分通关奖励无法通过使用锤子的方式进行解锁，在下表中用“*”进行了标注。

1.1.0 版本之后追加了“线上”相关的通关成就，初期版本的玩家注意更新追加的新内容。

名称	条件	奖励
大乱斗		
炽焰咆哮虎	选择炽焰咆哮虎，并在1次攻击中给对手造成40%以上的伤害	Mii–动力装甲
Bayonetta	在“团体战”中分出胜负	800金币
酷霸王	在2人对战中，打败Lv.3的CP对手自己的强度调整为300%，CP为0%，无命魂	命魂辅助道具–全攻击角色
路易吉	在“特殊乱斗”的“超级殊死战”中，10秒内击落3人	Mii–忍者的衣服
库鲁鲁王	在2人对战中，打败Lv.9的CP对手剩余生命数2以上，无强度调整，无命魂	2000G
森喜刚	累积伤害达到250%	命魂–Sandbag
小麦克	选择小麦克，并在“特设擂台”上用“K.O.上勾拳”击中对手	命魂–狂抱熊
鲁弗莱	在2人对战中，选择鲁弗莱，并用“百裂终结”击落Lv.9的CP对手时间是3分钟以内，无强度调整，无命魂	音乐–Duty（Ablaze）
Simon	用Simon使用最终绝招	命魂–Yoko Belnades
希克	在2人对战中，领先Lv.3的CP对手至少3分并取胜时间是3分钟以内，无强度调整，无命魂	1000SP
乱斗球	在参加人数未32人的淘汰赛中，玩家获得冠军	1000SP
西施惠	选择西施惠，在单场比赛中用横向必杀技“钓竿”给予对手5次伤害	Mii–西施惠的帽子
村民	比赛开始后的1分钟内击落对手3次	命魂–Goo–Goo Buggy
耀西*	在2人对战中，领先Lv.9的CP对手至少3分并取胜时间是3分钟以内，无强度调整，无命魂	命魂辅助道具–破坏轮盘
菊花公主	在2人对战中，领先Lv.5的CP对手至少3分并取胜时间是3分钟以内，无强度调整，无命魂	1500SP
黑暗萨姆斯	在“特殊乱斗”的“自定乱斗”中，附加5种以上的特殊效果后游玩	命魂辅助道具–对手处于开花状态
Inkling	选择Inkling，并用横向必杀技“Splat滚筒”把Lv.9的CP掩埋起来3次	命魂–Inkling（男孩）
飞隼队长	在2人对战中，打败Lv.5的CP对手体力为500，无强度调整，无命魂	1500G
隆	在2人对战中，打败Lv.9的CP对手体力为500，无强度调整，无命魂	4000金币
汪汪	选择吃豆人，并以最终绝招获得“7650”分	音乐–Namco Arcade'80s Retro Medley 1
杰尼龟	使用道具击落对手	零食M
马力欧医生	在2人对战中，打败Lv.5的CP对手剩余生命数2以上，无强度调整，无命魂	1200金币
Mr.Game & Watch	选择Mr.Game & Watch，并用横向必杀技“审判”的9击落对手	命魂–打旗语
翻越冰山者	集合8人进行对战	3000金币
Cloud	选择Cloud，并在Limit Break状态下用横向必杀技“凶斩”击中对手	命魂–Cloud（Advent Children）
皮丘*	在2人对战中，打败Lv.5的CP对手自己的强度调整为300%，CP为0%，无命魂	命魂–阿利尔
森喜刚*	以陨石猛击击落Lv.9的CP对手4人3次时间是3分钟以内，无强度调整，无命魂	取胜票券
利德雷	选择利德雷，并在1场比赛中使用下必杀技“死亡刺击”击中对手4次	命魂–超利德雷

名称	条件	奖励
冒险		
罗莎塔&琪琪	学会冒险技能	零食M
达兹	战神达兹	音乐–Dharkon
吉拉&达兹	观看真正的结局	音乐–Galeem/Dharkon
西施惠	救出50名斗士	命魂–艾尔玛
Inkling	进行从头开始+	20000SP
盖侬多夫	在最终决战中选择盖侬多夫为首位斗士，以无失误状态通过第1关	Mii–魔吉拉的面具
打猎	以无失误状态取得最终决战的胜利	命魂–梦幻
库鲁鲁王	解除光之世界的所有封锁道路	命魂–克里普&斯尼普
皮丘	救出所有的斗士	命魂–玛纳霏
马力欧	零命魂的力量解除机关	2000金币
露琪娜	在所有的对战中获胜	命魂–Dragoon
马力欧医生	救出25名斗士	命魂–Geo Stelar & Omega–Xis
瓦力欧	解锁“商店”	1200SP
吃豆人	在冒险中获得胜利，救出60个命魂	Mii–Toy–Con的衣服
耀西	解锁“探险场”	800SP
火狐	在冒险中获得胜利，救出100个命魂	5000SP
洛伊	救出斗士	命魂–Mappo
钻头	学会所有的冒险技能	取胜票券
多鲁芬炸弹	完成“冒险”	命魂–Masked Man
吉拉	战神吉拉	命魂–Galeem
Bayonetta	解锁“修行场”	800SP
卡比	解锁“训练场”	音乐–Minor Circuit
皮克敏&欧力马	打开20个宝箱	命魂–Putty
桃花公主	解锁所有的设施	取胜票券
酷霸王Jr.	在冒险中获得胜利，救出30个命魂	Mii–Toy–Con的帽子
命魂板		
林克	战胜传奇级	“命魂版”的挑战上限增加
索尼克	使用10次刷新道具	命魂辅助道具–全辅助角色
奈斯	不使用命魂组合而战胜3次进阶级	命魂–Karin
桃花公主	使用10次携带道具	命魂辅助道具–削弱护卫
炽焰咆哮虎	战胜传奇级10次	取胜票券
帝帝帝大王	同时让4个挑战进入待出现状态	命魂辅助道具–填补
琪姬	使用命魂组合进行挑战	命魂辅助道具–再次挑战
卡通林克	不使用轮盘道具，连续10次赢得轮盘游戏	命魂–Zero（Metal Gear Solid 3）
超梦	战胜入门级20次	零食M
翻越冰山者	进行30次挑战	“命魂版”的挑战上限增加
小麦克	战胜精英级	命魂辅助道具–缓慢轮盘
西施惠	挑战进阶级10次	命魂辅助道具–全随机
Special Flag	获得命魂点数3000SP	命魂–Jelfonzo
命魂		
村民	利用“培育”超化命魂5次	10000SP
厨师川琦	通过“归还”让命魂变成台座10个	命魂辅助道具–50%伤害
超梦	利用“召唤”获得传奇级	零食L
妙蛙草	将命魂寄存到“修行场”3次	2000金币
西施惠	将命魂寄存到“探险场”3次	零食M
Inkling*	收集10种命魂	命魂–凤蝶
博蒙曼*	收集777种命魂	命魂–Dr.Wright
幼年林克	出售“道具”5次	零食M
修尔克	将命魂寄存到“训练场”3次	1500SP
取胜乱斗		
塞尔达*	以认真度9.9通关	Mii–国王的帽子
帝帝帝大王	在队伍乱斗中累计玩了8回合	零食M
Richter	战胜“Dracula”	音乐–Black Night
洛克人	使用洛克人通关	音乐–Mega Man Retro Medley

名称	条件	奖励
Inkling	在“制作人员名单”中得分达到1,400,000分以上	取胜票券
甲贺忍蛙	选择甲贺忍蛙，并在“奖励游戏”中得分达到98,000分以上	命魂“洛奇亚”
Wii Fit教练	使用3次票券	Wii–凯皮的帽子
皮卡丘	击落巨大化的斗士5次	命魂辅助道具–缓慢轮盘
Snake	选择Snake，并以认真度5.0一次性通关	音乐–Calling to the Night
库鲁鲁王	选择库鲁鲁王，并在“奖励游戏”中45秒内抵达终点	命魂–Klaptrap
林克	战胜“魔王盖侬”	Mii–英杰的衣服
温缇	在军团战中总计击落15人	1500G
帕露蒂娜	使用帕露蒂娜通关	命魂–Daybreak
森喜刚	以不低于3.0的认真度通关	2500金币
M番茄	通关前获得5个回复道具	命魂–Pig
露琪娜	击落Fire Emblem的斗士20次	命魂–艾克（Path of Radiance）
皮丘	击落宝可梦系列的斗士20次	音乐–Battle!（Wild Pokemon）
更多玩法		
路易吉	在“全明星对打”中选择路易吉进行单人游戏，并利用炫耀给对手造成3次伤害	马力欧（新郎造型）
肯	在“百人对打”中选择肯进行单人游戏，并只使用必杀技通关	取胜票券
沃鲁夫	在“百人对打”中选择沃鲁夫进行单人游戏，并在5分钟内通关	2500金币
洛克人	单人玩“全明星对打”，并利用陨石猛击击落对手	零食M
林克	单人玩“百人对打”，并在5分钟内通过“初始之塔”	Mii–英杰的帽子
沙包哥	“训练”的连击数达到20次	命魂–Lion
村民	单人玩“全明星对打”，并击落对手3次	1000SP
彼特	单人玩“百人对打”，并在4分钟内通关	命魂–Masked Lumen
飞隼队长	在“无情对打”单人游玩，击落对手3次	3000金币
线上		
酷霸王	在“与任何人”模式中对战200次	2400G
盖侬多夫	在“与任何人”模式中使用10种以上的斗士	命魂辅助道具–封印道具出现
萨姆斯	在“与任何人”模式中1场比赛击落对手3次以上	零食M
神威	在“与任何人”模式中对战50次	600G
奈斯	收集10张“对战者名牌”	2000SP
炽焰咆哮虎	在“与任何人”模式中战胜世界战斗力比自己高的对手10次	命魂辅助道具–破坏轮盘
马力欧	收集5张“对战者名牌”	1000SP
弹簧人	在“与任何人”模式中使用30种以上的斗士	命魂辅助道具–再次挑战
杰尼龟	在“与任何人”模式中战胜世界战斗力比自己高的对手5次	命魂辅助道具–干扰蓄积绝招
佛克	总计击落100次	3000G
小麦克	在“专用房间”里对战10次	零食M
路卡利欧	在“与任何人”模式中对战100次	1200G
Squid Sisters	收集50张“对战者名牌”	3000SP
其他		
桃花公主	利用“商店”在星期日推出的折扣优惠购买折扣品	命魂–蒙特族
马力欧*	总金币数达到5000G以上	命魂Yakuman选手
琉加*	总命魂点数达到7777SP以上	零食M
Mii 格斗类型	创建3名原创斗士	Mii–商务人士的衣服
机器人	在“音频”中创建播放列表	音乐–Vault
奈斯	游戏的总运行时间达到20小时	Mii–王子的帽子
罗莎塔&琪琪	获得10种Mii的“帽子”	Mii–猫咪套装的帽子
Wii Fit教练	解锁10名斗士※Mii斗士除外	1500金币
胖丁	在“音频”中可以听750种以上音乐了	音乐–Final Destination Ver.2
Snake	获得10种Mii的“服装”	猫咪套装的衣服

文 仲夏　美编 01



攻略透解 GUIDE THROUGH

本文对应版本：1.07
通关时间：15 小时
白金时间：20 小时

绝体绝命都市4 PLUS 夏日回忆		Granzella（PS4）	
绝体绝命都市4 Plus -Summer Memories-		动作冒险	日版
2018年11月22日	本地1人	对应PS VR	
售价为7200日元			

非常邪门的是，就在笔者正式准备开始编写攻略的当天早上（2018年 11 月 26 日），地震发生了。震源在台湾海峡，深圳作为一个常年与地震无缘的城市亦有较明显的震感。看着放在桌边的本作，笔者不禁陷入了沉思。

言归正传，本作几乎所有内容都蕴含在流程当中，而且除了简短的结局外没有二周目要素。虽然有诸如进食、排泄等设定，但一概不理也不会有任何影响，作为“走路模拟器”也没有任何的技术要求，玩家可以专心享受剧情。虽然路上有不少容易错过的奖杯，但白金难度同样偏低，只需在选择路线时留个档即可一周目白金，所以奖杯爱好者也可以尝试下本作。值得注意的是更新补丁修复了大量的 BUG，其中包括个别无法正常获得奖杯的 BUG，请新入手的玩家尽早更新。

操作介绍

键位	功能
左摇杆	移动角色
右摇杆	移动视角
方向键↑	刹车（驾驶载具时）
方向键←／→	切换对话角色
方向键↓	重新回到起始地点（驾驶载具时）
□	蹲下／倒车（驾驶载具时）
△	喊叫
○	确认／获得道具／调查／对话
×	取消／前进（驾驶载具时）
L1	切换第一／第三人称视角
L2	打开地图
R1	奔跑
R1+△	大声喊叫
R2	切换操作表示（驾驶载具时）
OPTIONS	打开菜单

系统详解

人物状态

在系统菜单的 Status 一栏可以看见角色的详细状态。包括进食、口渴、排泄、生命值和压力值。

■生命值和压力值

生命值归零则游戏结束，非常好理解。而压力值会在玩家受伤时不断累积，累积的越多玩家的体力值上限就越少。进食喝水或是用“绊创膏”都可以减少一定的压力值，但最有效率的还是在存档点选择“ひと休みする”，能直接将压力值清零，但已失去的生命值不会返还。值得注意的是在潜水时压力值会迅速上升，建议在潜水前先处理已有的压力值并回满血。



■吃、喝、排

进食可以回复空腹，喝水则可以回复饥渴，除此之外这两者还能减少一定的压力值。排泄则需要在厕所内进行，游戏内大部分建筑物内都有

©Granzella Inc. All rights reserved.

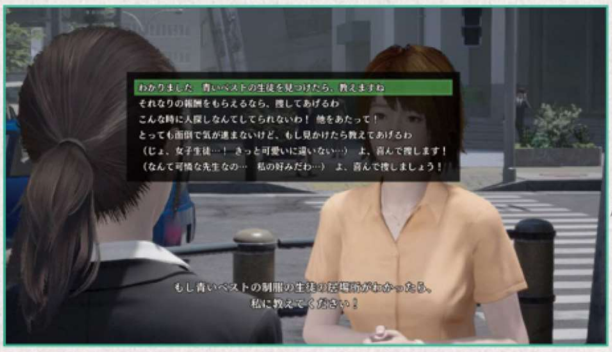
TIPS | 保存存档后退出至标题界面，然后再读档可以直接回满体力值，但压力和排泄等负面效果仍在。

厕所，公园或操场内也有简易厕所。但无论是进食、口渴抑或是排泄，全程不管也不会有 DEBUFF，不会对游戏有任何影响，除了体力值下面会有略显碍眼的提示。

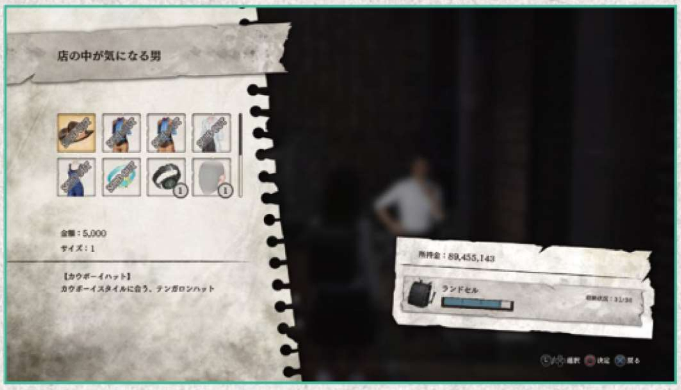


繁多的选项

多如牛毛的对话选项也算是系列传统了，其中绝大部分都对剧情没有影响。虽然 NPC 会因选项不同而做出不同的反应，但不影响最终结局，结局路线的走向只取决于玩家在最后前往哪里避难。而除了金钱和道具外，有的选项还能获得善行点和恶行点。做好事得善行点，做坏事得恶行点，越是极端的选择得到的点数越多。但善恶行点同样不影响剧情走向，只是个摆着看的数值。



换装和组装



本作的所有服装都没有特殊效果，仅仅是更换了外貌而已，但是游戏内还是准备了数量可观的服装 / 饰品 / 化妆品等供玩家选择，收集起来也别有一番乐趣。在试衣室及厕所的洗手池处还可以更换发型和发色。

在相应的材料上按△，选择相应的道具后可以将多样道具组合到一起，从而得到新的道具。如将工地头盔和手电筒组合在一块，就不用再手持手电筒了。只可惜游戏内可组装的东西寥寥可数，基本只在剧情有需要的时候用一下。

灾害求生知识

作为本作的一大特色，游戏内置了各式各样的防灾求生知识，包括但不限于：防灾道具、避难生活要点、某消防员的手记等。而且这部分资料都有神户市消防局等单位所提供，可信度想必无须质疑。

有些知识在一开始就给予了玩家，其余的需要玩家自行在游戏中收集。只不过这部分收集在奖杯组中没有要求，所以在流程攻略中就不做更多的详解了，感兴趣的玩家可以尝试收集一下。



VR 模式

本作同样支持 PS VR，玩家可以在 VR 的帮助下一睹地震后的现场。在标题处选择 VR Mode 即可开始，没有 PS VR 则无法进入。可选场景总共有三个，分别为“コンビニのある街”、“地下铁构内”、“运河沿うの街”，开放条件分别为完成第一天朝颜交差点周边剧情、完成第一天曙空木驿构内剧情、完成第一天抚子运河剧情。



流程攻略

流程攻略中会提及所有可收集要素以及所有奖杯的触发条件。凡是在文中出现带有括号【】的人物名字 / 描述，皆是奖杯“颜の广い若者”所需要收集的人物资料，全 96 人都会指出具体位置，有需要的玩家可以对照奖杯部分的人物列表进行查看。

本作对话的部分选项在选择后会获得金钱、道具或者善行 / 恶行点数，因为选项数量实在过多，所以无影响的就不在此一一列出了。诸如①②③这种标识的代表着第 1、2、3 个选项，因为会略去无影响对话所以不一定从①开始。同一批的选项会以“/”进行区别。

第一天

在公交车上与老婆婆【人物：前田さん】对话，选择：“快くおばあさんに席を让る”→善行点 +2/“もうすぐ目的地のはずだ！と思い出し、席を让る”→善行点 +1

睡莲公园周边

1. 下车后走出来获得道具ラジオ，右转到达睡莲公园，公园的水池中有存档点，一旁的长凳上有人物【人物：公园で弁当を落としていたおじさん】。

2. 与存档点边的人群对话，可以将身上的“绊创膏”换成钱。选择：①不安をあおって，持っている“绊创膏”を高值で卖りつける。② 500 円で卖る！→获得 500 日元 / もっと高い值で买ってくれる人はいないか？→开启下一段对话。③ 1 万円もらえるなら卖ってしまおう→获得 10000 日元 / さらに值をつり上げる→开启下一段对话。④さすがに 30 万円なら卖ってしまおう→获得 30 万日元、恶行点 +30/ いやいや，もう一声！とさらに值を上げる→什么也无法获得并结束对话。3. 在十字路口西北侧的公司内，先触发与长凳上面试男子的对话【人物：母亲思いの学生】，再与前台小姐对话，选择：今日のここまでの交通费はどうなるのでしょうか？后根据第二个选项的不同分别能获得 13400 日元、18000 日元、99000 日元，其中 99000 日元选项恶行点 +9。在前台的墙壁后面，可以获得指南针“风水罗盘コンパス”。

3. 在十字路口中间有吵架的男女二人组，可以分别与她们对话【人物：责める女】【人物：圧されている男】。在十字路口北侧触发与黑衣男子【人物：交差点で声をかててきた强面の男】的对话。在十字路口东南侧可以见到比嘉老师【人物：比嘉先生】，与其对话开启一串任务：②それなりの报酬をもらえるなら、搜してあげるわ→获得 2745 日元、恶行点 +8，然后进入一旁的商店アパレルストア。



■“风水罗盘コンパス”所在地。

4. 商店一楼入口左侧可以得到背包“非常持ち出し袋”，入口右侧走到底有换衣室。二楼处可以找到支线目标的两个学生【人物：赤坂绘里】【人物：清水秀美】，找到后可以回去找比嘉老师复命，但此时先不用着急走，学生左侧的墙边能捡到指南针ミリタリ - コンパス。走上三楼，和长凳上的女性思いつめた客对话【人物：追い诘められた女性】，前两个只要不选最后一个外都无所谓：③あなたは恶くないのです，さあ、告白しましょう→例えば、ここの 3 阶のスタッフ通路へのカギのこと，获得商店的钥匙（アパレル事务所のカギ），如果无法触发对话就分别去拧一下二楼和三楼的门。打开二楼锁上的门可拾取到手电筒（怀中电灯），打开三楼锁上的门救出被压在货物下的女性【人物：アケミさん】，出来后选择：①お礼忘れないよね？アケミさん→获得“绊创膏”。现在开始可以试穿衣服了，进入一楼和二楼的试衣间可以换衣服，总共两件分别为“Tシャツ＆ショ - トパンツ”和“ビキニの水着”，换完走出商店时选择第 1、3 个选项即可直接把衣服带走。若选择第 2 个选项则会将衣服还回去。



5. 回去和比嘉老师对话，发现还有一个学生没找到，在十字路口东北侧可以见到她【人物：山内浩子】，选择：任せてください！私が最初にくぐります！と飒爽と名乗り出る→善行点 +8。爬过洞口来到オオバコ大通り。右侧有存档点，存档点旁的卡车上可以拾取指南针“すしコンパス”，往前走推动卡车来到下一个区域，同时跳出奖杯“初めての协力者”。



■朝颜交差点周边

1. 存档点在十字路口东北侧的树下。

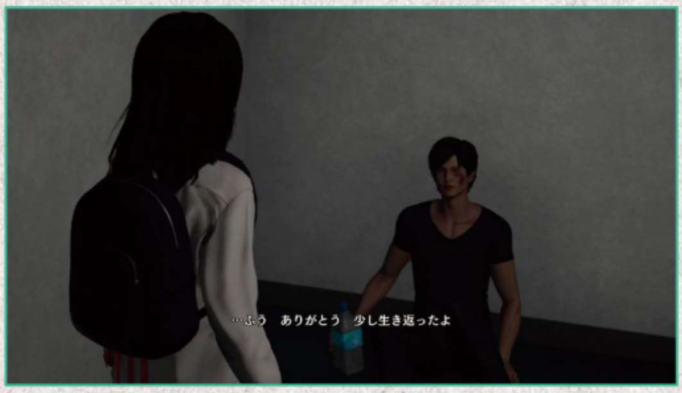
2. 十字路口旁有个便利店，总共有三个房间。仓库内有一受伤男子【人物：风间智也】，请求你找水给他喝。厕所内有个蹲坑的，请求你找厕纸给她。收银台旁边的房间内可以获得背包“标准的なリュック”，和店员对话可以获得服装“コンビニ店员の服”。

游技术 NOW PLAYING 攻略透解



3. 换上“コンビニ店员の服”在柜台处和客人对话，并进行商品的收款。和第一个人对话，选择 2~3 项可以获得数量相应的金钱，第 4 项没钱。之后如果选择：ちゃんとレジに入れておこう则将钱放回收银机，如果选择：私のものにしておこう→恶行点 +1 并将钱收入自己囊中。之后的 4 个人同理，选择带走分别可以获得 380 日元、720 日元、820 日元、410 日元，每个恶行点 +1。重新和店员对话得知厕纸在仓库内。将厕纸拿给厕所里的人【人物：コンビニニセ店长クマザワ】，选择：わかりました と快く応じる→善行点 +10/1 ロ - ル 2000 円よ と吹っ挂ける→获得 2000 日元，同时开放购买功能。

4. 在柜台处买得ペットボトル饮料水并交给仓库内的受伤男子后善行点 +10 并获得钥匙“地下铁驿のコインロッカ - のカギ”。走出仓库后触发事件，善行点 +10 并获得道具“救急セット”。穿着“コンビニ店员の服”再次与真店长【人物：本物のコンビニ店长さん】对话，如果之前收银时将钱拿走了可以选择：レジの中が足りないことなど知りません とシラをきる→恶行点 +20。



5. 出便利店后触发与比嘉老师一行的对话，随后大楼倒塌，注意躲闪并及时伏地以免被砸中身亡。往人行天桥处走，浩子身旁可以拾取到指南针“四つ叶のコンパス”。可以从窗口进入倒塌了的大楼，上楼梯后见到来面试的女性【人物：笠原弥生】并带她离开此处。中途会发生二次崩塌，逃到隔壁大楼后可以从窗户往下跳至一厕所，走出厕所可以看到往外的窗户。但别着急出去，反方向走可以获得服装“ネルシャツ＆ジ - ンズ（男）/ ブラウス＆ジ - ンズ（女）”，爬出窗户到达下一个地区紫阳花交差点。

6. 完成该部分剧情后开放 VR 模式，玩家可以在标题处进入。

■紫阳花交差点周边

1. 一路往前就能看到存档点。进入十字路口西北侧的汽车店，可见到雾岛【人物：雾岛】及一旁唯唯诺诺的男性【人物：雾岛の知り合いの男性】。

2. 十字路口东侧的路走到底，可以看到“レストランの中が气になる男”，在此能购买服装。然后从一旁打碎的玻璃门进入意大利餐馆，见到正在吵架的 4 人【人物：泉真奈美】【人物：甲田光男】【人物：吉见由香里】【人物：齐藤】，看完剧情后可以在此购买食物。通过厨房走过后门，柜子处选择：名前のないロッカ - 内→获得服装“コックコ - ト”，厕所旁的废墟可以拾取帽子“コック”帽。



▲柜子里有服装。

3. 穿过后街的小道来到宝石店内，在一个无门的房间内可获得指南针“サ - ファ - コンパス”。进入最深处的房间，发现尸体【人物：刺されている宝石店のオ - ナ -】，和偷宝石的女子【人物：宝石を漁っている女】对话，建议选择：③これ使ってください→失去“救急セット”，善行点 +3，以方便以后触发奖杯“宝石女からの爱”。再次与该女子对话选择：中のものを取り出す→得到钥匙“宝石店の锭前のカギ”，就可以从隔壁上锁的大门直接出去了。



■カキツバタ大通り / 曙空木驿构内

1.T 字路口左转，前方有一位正在路边演奏的女性【人物：木之下美纪】，触发对话。从卷帘门处爬进 IT 企业大楼后右转走到底，可以拾取到指南针“指挥者コンパス”。从楼梯来到二楼，广报室中可触发和三人组的对话【人物：相马部长】，尽头的社长室可触发下一段对话【人物：若本】。

3. 从 IT 企业大楼出来后立交桥会倒塌，注意紧贴墙边移动。来到 T 字路口处有一个汉堡店，进去后能在 1 楼厨房拾取到服装“ファ - ストフ - ド店员の制服”和“ファ - ストフ - ド店员帽”，2 楼餐桌上能拾取到背包“スク - ルバッグ”。走出汉堡店，进入曙木空地铁站。

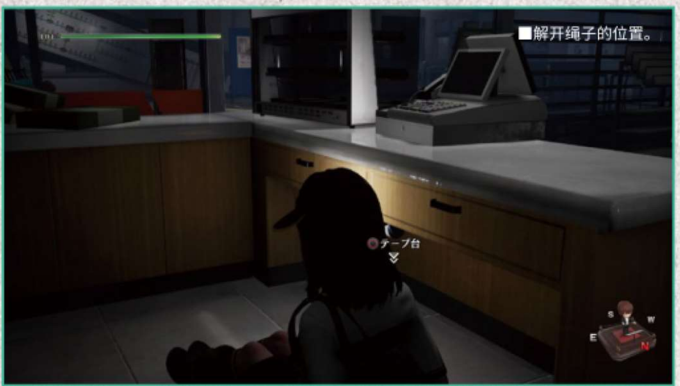
4. 进入地铁站后，穿过闸机来到厕所左边的车长室，调查最内侧的柜子得知可以手动打开列车门。车长室对面的储物柜行可以得到“指轮ケ -




■手动开关位置。

ス”。来到最底部的地铁列车处，打开位于两节车厢中间的手动开关即可上车，之后地铁站会因余震而产生崩塌，需要迅速开门上车以免身亡。走到列车尾部即可下车，下车向右走会发现一个被埋在瓦砾下的女子【人物：富田佳苗】：①わかりました、と言ってとにかく助ける→善行点 +10。②乗っているガレキをどかしますから待っててください→善行点 +10/ 谁か探してきますから待っててください→善行点 +10/ 申し訳ないです…と无念さをにじませて去る→恶行点 +10。就在女子的右手侧，站台的下面可以拾取到铁棍，回去与女子重新对话：足、大丈夫？ と言って持っている包帯を差し出す→善行点 +5。

5. 救出女子后进入另一趟列车继续前进，见到两名醉汉【人物：野太い声の男】【人物：甲高い声の男】后被绑住，选择：彼女はあなたたちに让るわ、だから许してください→恶行点 +10，巡逻的人视野范围很小，贴墙走一般都不会被发现。在便利店的收银台下可以切断绳子，不和巡逻的人打照面的情况下直接跑出地铁站。


■解开绳子的位置。

■抚子运河 / ハマユウふ头

1. 离开地铁站与女子对话，得知她名叫富江佳苗。直走右转进入某企业大楼，二楼房间内的桌子上有背包“メッセンジャ - バッグ”，和一旁焦急的男子【人物：焦っている男】对话：①そうですよ，よくわかりましたね②そうです 私が「富士夫（富江）」です と悠然と言う→获得 30



万日元 / 失敬な！ パパに言いつけるぞ！ と笠に着る→获得 30 万日元。随后房间因余震而倒塌，从塌陷的洞口跃下，办公室内的桌上有指南针“ラジココンパス”。

2. 离开企业大楼进入便利店，发现还是之前的假店长，玩家可以在此购买东西。旁边的员工室内有服装“ハ - フサロペット &T シャツ”，仓库内有指南针 “バレリ - ナコンパス”。拧一下厕所门后与假店长对话，花 10 万日元购买厕所钥匙 “コンビニのトイレの键”，建议花 150 日元顺手把猫粮 “キャットフ - ド缶诘” 也买上。打开厕所门后与门前的男子对话：①もちろんです→获得 1000 日元 ②现金で 1 万円→获得 1 万日元 / 现金で 10 万円→获得 10 万日元。进入厕所后从窗口爬出。



3. 爬出后径直走会看到一个箱子，选择：②ネコが食べる缶诘をあげる，把刚才买的猫粮给出，获得奖杯 “腹ペコのネコ”。注意经过缺口时会有非常短暂但强烈的余震，要在震动的一瞬间就蹲下以免受伤。与马路对面的女子【人物：途方に暮れている女性】对话：①どうかしましたか？ と亲切に声をかける②（…先ほど企业の人が勘违いした社长の娘だろうか…）③（…先ほど受け取った封筒を渡そう！）→将道具“社长からの手纸”给出。从桥上到达ハマユウふ头

5. 进入码头一楼的职员室触发对话【人物：フェリ - タ - ミナルの所长】【人物：フェリ - タ - ミナルの职员】【人物：もう一人のフェリ - タ - ミナルの职员】，一旁的桌子上可以拾取帽子 “ロ - キャップ”，出门来到港口。出门右转触发对话：少し下心を持って抱きしめる→恶行点 +5，得到钥匙 “タ - ミナル职员用の键”。

6. 回到楼内，大门口旁的售票亭可以用刚得到的钥匙打开了，里面可拾取背包 “バックパック”。走上二楼打开被锁上的门，从梯子爬上楼顶，从钢筋上走到另一侧，其中一条钢筋上有指南针 “伞コンパス”。在橡皮艇上对话：これからじっくり私の彼女にしよう と不谨慎なことを目论む→恶行点 +5。



■えにしだ团地 A 栋

1. 划船时要注意书上飘着的树枝之类的尖锐物，碰上会减少橡皮艇的生命值。上岸后进入 A206 室【人物：水岛冬美】【人物：A 栋 206 号室住人の息子】【人物：A 栋 206 号室住人の娘】对话：②それなりの报酬をもら

えるなら、持ってきてあげるわ と承诺する→获得 1108 日元、恶行点 +1。

2. 上楼后发现 404 进不去，进入隔壁的 405。室内的壁柜内可拾取帽子“ベ - スボ - ルキャップ”，然后从阳台走到 404 阳台，可拾取指南针“雨云コンパス”。进屋拿到“子ども用风邪药”后原路返回 206。一段剧情后第一天结束。



第二天

■えにしだ团地 C 栋 /D 栋

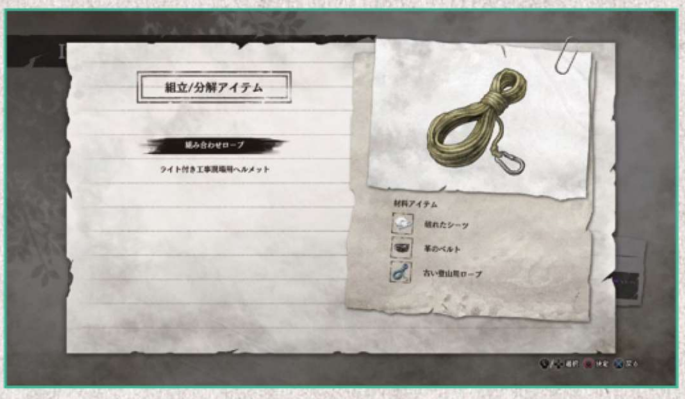
1. 醒来后划船离开，到 C 栋附近与阳台上的老人【人物：C 栋 208 号住人】对话：それなりの报酬をもらえるなら、救助を呼んであげてもいいですよ→获得 19800 日元、恶行点 +2。在旁边的滑梯上靠岸，可以拾取到指南针“ジャンプコンパス”。划到 C 栋另一边，C208 室附近上岸，进入 C208 后能拾取到服装“男子用学生服 · 夏服（男）/ セ - ラ - 服（女）”。入 D106，在房间最内侧的壁柜里获得“破れたシ - ツ”。沿着楼梯爬上顶层的 D505，房间内可获得服装“野球のユニフォ - ム”，然后从 D505 阳台一路爬到 D501。过程中会有强烈的余震，暂时离开木板站定即可。进入 D501 后和男子【人物：D 栋 501 号室住人】对话，得知电话在房顶。

4. 从 D501 出来后往下走，在楼梯转角处有一个点“小さな落书き?”，



2. 上船继续往前划来到 D 栋，中间是一条直路没有其他东西。进入 D208 与男子【人物 :D 栋 208 号住人】对话，隔壁的房间可以拾取道具“革のベルト”和“ベ - スボ - ルグロ - ブ”。然后再回到船上，划回 C101 附近。

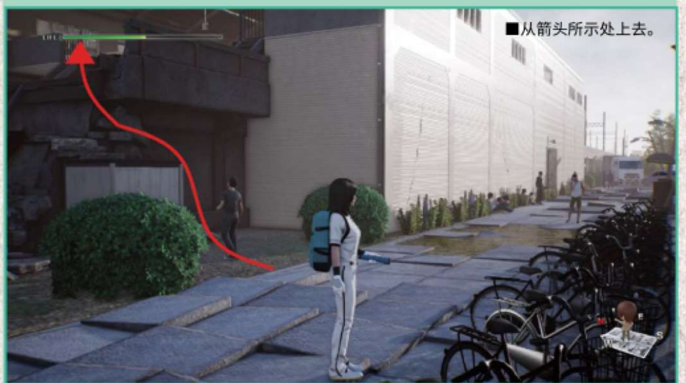
3. 潜水进入 C101，在水中体力会不断下降，扣除的部分会变为压力值，壁柜里可拾得“古い登山用ロ - プ”。返回 D208，从阳台上爬到 D206，进屋后可拾得“绊创膏”。出来后潜水进调查后触发奖杯“五阶段の都市传说”的第一段，然后通过爬梯来到房顶。在 ITEM 界面对之前获得的革のベルト / 破れたシ - ツ / 古い登山用ロ - プ任意一个按△后再选择组み合わせロ - プ，将三个道具组成组み合わせロ - プ，顺便获得奖杯“有り合わせの工夫”。把这跟绳子绑在栏杆上后回到船上，在楼梯处选择：看板を下ろしたので一気にボ - トまで戻る→直接回船。划过看板后到达下一个地区。



■えにしだ团地驿前

1. 上岸后往东北方的角落走，能拾取到指南针“漫画カケルコンパス”。进入车站的车长室后与里面的三人对话【人物：えにしだ团地驿长】【人物 :えにしだ团地驿员】【人物：えにしだ团地驿铁道从业员】，出来后会发生余震。与车长室右侧站着的女子对话获得【人物：驿构内に避难している女性】，与闸机旁站着的男子对话获得【人物：驿构内に避难している男性】。然后往西北方走，爬上柜子的顶端到达轨道处。这个柜子比较诡异，需要踩着右侧的石头才爬得上去，正面是上不去的。【人物：归宅困难者の男性】可获得面具“天狗のお面”。南侧的站台则有“非常电话”→善行点 +10，和楼梯内的女性“不机嫌そうな OL”对话【人物：归宅困难者の女性】可获得道具“バ - ル”，并可用此打开南侧的卷闸门。调查位于楼梯方向相反处的车牌，发现还需要两个人帮忙。回到橡皮艇旁，把“バ - ル”给一旁蹲着的假便利店长熊泽，善行点 +1 并获得奖杯“被灾地の恶党”。

3. 跳下轨道回到车站前的人群中，和西南侧的商店主一家【人物：商店の店主】【人物：商店の店主の


■从箭头所示处上去。

2. 到达轨道后，北侧的站台能拾取道具“シャッタ - ハンドル”，与楼梯上的男性“ひときわ苦悩の表情を浮かべている男性会社员”对话妻】【人物 :商店の店主の息子】对话：それなりの报酬をもらえるなら、救助してあげてもいわ と交涉する→获得 500 日元、恶行点 +1。上船往



右手侧划一小段，进入屋内发现被压住的老人【人物：商店の店主の父亲】，去找能抬起木棍的东西。重新回到车站前，和东西侧的黑色轿车前的男子【人物：坏れたセダンの持ち主】对话，并从其车后尾箱得到“车载ジャッキ”。将老人救出后，回去找商店一家复命，随后答应会帮忙处理车牌。

4. 和东侧人群【人物：泣いている少女の父亲】【人物：泣いている少女の母亲】对话：それなりの报酬をもらえるなら、私が取ってきてあげてもいいですけどぉ? →获得 10 日元、恶行点 +1。上船往左划，在倒塌的房子内找到目标的熊玩偶，跳出奖杯“私のく - ちゃん”。回去复命后【人物：泣いている少女】，答应会帮忙处理车牌。

5. 回到车牌处将其推倒，继续前进，第二天结束。



3. 走近十字路口触发和红衣卖唱女子的对话：あなたの頼みならいつでもＯＫよ，再次与她对话后获得奖杯“ストリ - トミュ - ジシャンからのお願い”。往北走触发和笠原弥生的对话后，钻过洞口来到朝颜交差点。

第三天

■カキツバタ大通り西側

1. 这张地图会有很多在地上摆摊的人，可以在他们这里买需要的东西。进入便利店的仓库，可以拾得指南针“カジキコンパス”。往前走会发现立交桥下有道门，但被锁上了。

2. 进入便利店隔壁的大楼ライバルビル的二楼，和前台女子【人物：ライバル企业の受付系の女性】对话：高速道路下の扉のカギを貸してください→获得钥匙“高速道路下の锭前”。往前走进入社长室，【人物：ケロベロスの社长】【人物：中西专务】获得奖杯“ライバル会社の情报”。

3. 打开立交桥下的门后，调查一下摩托车然后和旁边的红衣男子对话，可向其借用一下摩托车可惜现在坏了，要前去寻找修车道具。不远处白色轿车旁的绿衣男子身上就有我们需要的“パンク修理キット”，拿到后交给红衣男子我们就可以骑摩托车了，并获得头盔“フルフェイスヘルメット”。上车后一路前行，因为只有直路所以不用担心迷路，下车后回到カキツバタ大通り。

4. 钻过卷帘门进入 IT 企业“ベストラ”大楼，到 2 楼的社长室触发和雾岛的对话，以方便触发奖杯“ロマンス? 友情?”。然后从存档点处向北走来到紫阳花交叉点。



■紫阳花交叉点周边

1. 进入宝石店往意大利餐厅的方向前进，在小路中会遇到之前偷宝石的女孩，建议选择：①ケガは大丈夫? と手のケガを気づかう②その宝石はあなたのものだよ と安心させる，以方便以后触发奖杯“宝石女からの爱”。

2. 进入意大利餐厅，之前锁上的柜子现在可以打开了，几个柜子分别能获得服装以及饰品：泉→女王様のマスク / 甲田→サングラス / 斉藤→连结洗濯ばさみ / 吉见→エルフの耳。在厨房边上的桌子上有指南针“パスタコンパス”。因为本来碎开的窗户被封上了，走大门出去。在门外卖服装的男子“店の中が気になる男”可以购买新的服装了，也可以把身上的服装卖给他。

■朝颜交差点周边

1. 和山内浩子对话完后往东走，人行天桥上可以拾得指南针“赤とんぼコンパス”。往西走触发和比嘉老师的对话后继续前进，到达睡莲公园。

■睡莲公园周边

1. 在商店アパレルストア二楼的アケミさん处可购买服装和化妆品。深处的房间内可以拾得背包“ショルダ - バッグ”。

和三楼之前给钥匙的 NPC“追い詰められている客”对话：③あなたの借金は私が拂ってあげるわ と言う→支付 70 万日元 / 私にお金を預けたら増やしてあげますよ とすごく优しく言う→获得 18 万 5 千日元。建议这里选择后者，以方便日后触发奖杯“イタリアンレストランの情热”。

2. 来到睡莲公园触发对话：①报酬を求める物欲しそうな顔をしながらもったいつけて渡す→获得 10000 日元，对话结束后获得奖杯“恋人たちの再会”。之后找一个角落的长凳睡一觉，第三天结束。



第四天

醒来后往西侧前进，来到アザミ驿前。

■アザミ驿前周边

1. 往东侧走，公园地铁站门前可拾取指南针“ピエロコンパス”。公园的狗雕像旁的 NPC“ぼう然としている会社経営者”处可以花 100 万日元购买“株式让渡契约书 · 10 万株”，事后可以用这个换更多钱，若钱不够可以等之后拿到金库中的 3000 万日元再来。往北侧走，在倒塌的广告牌

后面的地铁站门前可拾取指南针“プリンアラモ-ドコンパス”。走到西南侧人行道上触发对话【人物：劝诱员・小山】【人物：劝诱员・大森】，继续往西侧走从一个小门进入地下。

2. 对话结束后【人物：代表・白羊】，房间内的食物都可以食用，其中一个桌上可以拾得指南针“ショ-トケ-キコンパス”，与墙边的人对话获得道具“白き微风・7月号”。从“木制の清洁のあるドア”来到代表的房间内，金库上有背包“本革制のリュック”。

展剧情，善行点 +100。但此时推荐选择：“えっ、そんなこと恐れ多くてとてもできません”/“面倒くさそうだから、いやですよ”拒绝，出去把剩余的 2 人也劝诱入会，可获得奖杯“导きの人”。完事后再回去和白羊对话即可，不会对剧情产生影响。

4. 重新和白羊对话选择接受。在凳子上选择：世の中全ての人の幸せを祈る→善行点 +100/ 自分を崇拜する者のためだけに祈る→善行点 +15，两个可以分别选一次。在金库上选择：



3. 走出房间后前去劝诱其他人入会，可以劝诱的总共有 5 人，都离门口不远，分别为“疑心暗鬼な女性”、“疲労がたまっている作业员”、“腹ペコの男性”、“出张中に被灾した女性”、“感情的な男性”。需要注意的是，劝诱完每个人后都要将其一个一个的带回白衣男子处，每带一个人善行点 +7，第一次还会获得服装“白Tシャツ＆ジ-ンズ”。等带满 3 人后会触发下一段剧情【人物：ごねている町医者】，选择：わかいました 谨んで承ります / 确かに私が率いた方がよさそうね やってもいいわよ→接受后会继续发

现金 3000 万円を我が物とする→获得 3000 万日元、恶行点 +150/“サファイアの指轮”を我が物とする→获得“サファイアの指轮”、恶行点 +100，选择另外两项则只会将钱和东西拿走没有恶行点。

5. 出门后再走回来后自动触发剧情，选择：①その人をすぐに开放しなさい②いいからつべこべ言わずに解放しなさい→善行点 +40。直接从白衣男子背后的门逃跑，出门右转后再左转，路上所有穿白 T 恤衫的 NPC 都会抓捕玩家。



■向日葵町东侧 / 西侧

1. 背着老奶奶【人物：清水 キヨ】前进，见到夫妇【人物：きょう子】【人物：さとし】后选择：わかりました！ 病院まで连れていきます！

と快诺する→善行点 +2。

2. 从房子旁的小道前进，路边的砖块会因为余震而掉下，注意不要被砸伤。走上楼梯后可以从右手侧的窗户爬进书店，可拾取服装“パ-カ-”，出房间后右转走到底，楼梯处可以触发奖杯“五阶段の都市传说”第二段。一楼的柜子里可以拿走 10 万日元、恶行点 +20，店面处可以拾得指南针“マンガ香久代コンパス”。从进来时的窗户出去继续前进。

得背包“风吕敷”和面具“ひょっとこのお面”。从窗户出去后继续前进触发对话【人物：せいや】，跳下后左手侧的挖土机上有帽子“工事现场用ヘルメット”。

4. 从运货大叔【人物：荷物を运ぶ男】得到推车。在医院门前左侧的小面包车上可拾得眼镜“びん


■从图中的窗口进去。

3. 下楼梯后右转，走入餐厅后和店长对话【人物：洋食店の店长】，和餐厅外牛皮纸箱上的老人对话【人物：ウメ】，和牛皮纸箱老人旁的白衣女子对话【人物：ドラッグストアのお姉さん】获得“绊创膏”。上去二楼，从窗户进入酒吧，可以获

底メガネ”，与护士对话：ケガがひどくなると大変ですから、避难所で诊てもらいましょう！→善行点 +2/ 乘りかかった船よ！ 最后まで面倒见るわ！→善行点 +3，继续向北走来到くちなし小学校避难所。

■くちなし小学校避难所

1. 入门触发对话后左转，和体育馆前台的接待小姐【人物：受付担当の女性】对话：うるさいわね！ なんでもいいでしょ！ と八つ当たりする→恶行点 +8，然后再走回大门右侧的轮胎处对话并放下老奶奶【人物：ダニ-】【人物：ルアン】【人物：ロアン】。

2. 前去体育馆排队，和接待小姐对话：こんな非常时にまでお役所仕事だなんて と恶态をつく→恶行点 +8，然后回轮胎处对话。对话结束后到停车场中央触发事件【人物：车中泊の男性】【人物：车中泊の女性】：配给された食料に食中毒の疑いがあると嘘をついてみる→恶行点 +10，对话结束后获得“砂まみれのおにぎり”。在体育馆前台右侧触发对话【人物：スケベな男性】【人物：よこしまな心を持つ男性】：かわりに私（仆）の体を触らせてあげるわと提案する→获得“おにぎり・梅”。在东侧垃圾场南侧触发对话【人物：正义感の强





い父亲】【人物：怯える男の子】。最后返回轮胎处触发对话：カップヌ-ドル→获得カップヌ-ドル / カップヌ-ドル カレ-→获得カップヌ-ドル カレ-/ カップヌ-ドル シ-フ-ド→获得カップヌ-ドル シ-フ-ド，最后再和轮胎旁的西先生对话。

3. 和坐在轮胎上的外国小孩【人物：外国人の子供】对话，获得瓶子"体调不良回复用ペットボトル"。和校门口的 NPC カップヌ-ドルの配給に来た男性对话，获得"カップヌ-ドル食ってる风 T シャツ"。在厕所后方能拾得道具"赤铅笔"。在垃圾场可拾得背包"ランドセル"，一旁的鸡笼内则可拾得指南针"ニワトリコンパス"。调查鸡笼旁的水摊可用之前获得的瓶子装水，完事后返回轮胎处【人物：子供を思う中年男性】。



4. 再装一次水后前往停车场中央：②水は分けますが、お礼はいりません→善行点 +2/ それじゃあ、代わりに食料をください→获得道具"おにぎり・ツナマヨ" / それじゃあ、代わりに少しだけ治疗费をください→获得 3460 日元、恶行点 +5/ それじゃあ、代わりに相応の（高额な）治疗费をください→获得 10460 日元、恶行点 +30。

5. 同样再去装一次水后然后返回停车场中央：②水は分けますが、お礼はいりません→善行点 +2/ 食料をください→获得"おにぎり・ツナマヨ" / 少しだけ治疗费をください→获得 5680 日元、恶行点 +5/ 相应の（高额な）治疗费をください→获得 26800 日元、恶行点 +30/ 代わりに南国リゾ-トへの旅行券をください→获得"南国リゾ-トへの旅行券·银"、恶行点 +50/ 代わりにクル-ザ-を买ってください→获得"超高级クル-ザ-所有证明书"、恶行点 +80/ 代わりにあなたの不动产の权利书をください→获得"不动产の权利书（アパ-ト）"、恶行点 +150。建议在这个选项中选择后两项，可直接解锁奖杯"总资产 1 亿円以上"，因为光这两样东西自身就已经超过 1 亿日元了。与町会长对话后可以进入体育馆了。

6. 沿着体育馆外走到游泳池，在一旁的小池内可拾得指南针"コンパスコンパス"，这是流程的第 22 个指南针，全都收集的玩家这时候该跳奖杯"コンパスコレクタ-"了。在上 2 楼的楼梯调查一下，触发奖杯"五阶段の都市传说"的第三段。走出楼梯后左转走到底，可拾得指南针"カップヌ-ドルコンパス"。1 楼体育馆内篮球场北侧可拾得背包"カップヌ-ドルコンパス"。

7. 前去装水，然后和体育馆 1 楼北侧的镇长对话【人物：町会长】【人物：奇迹の水を求める女】【人物：奇迹の水が欲しい女性】【人物：奇迹の水が欲しい男性】：水は分けますが、お礼はいりません→善行点 +2/ 食料をください→获得"おにぎり・ツナマヨ" / 少しだけ治疗费をください→获得 8000 日元、恶行点 +5/ 相应の（高额な）治疗费をください→获得 40000 日元、恶行点 +30/ 代わりに南国リゾ-トへの旅行券をください→获得"南国リゾ-トへの旅行券·金"、恶行点 +50/ 代わりにクル-ザ-を买ってください→获得"超高级クル-ザ-所有证明书"、恶行点 +80/ 代わりにあなたの不动产の权利书をください→获得"不动产の权利书（アパ-ト）"、恶行点 +150/ このゲ-ムのタイトルを変更してちょうだい→选择任意标题后获得奖杯"タイトル変更权の发动" / 今すぐエンディングを始めてください→观看制作人员名单。对话结束后获得奖杯"奇迹の水"。



8. 前去装水发生事件：①フンッ! だまされるヤツが悪いんのよ！→恶行点 +60/ 信じて下さい！これが奇迹の水なんです！→恶行点 +70/ この人に胁されて无理やり… と泪目でダニ-を指す→恶行点 +300。若选择了前 5 项，则一段逃亡剧情后第四天结束，但选择了最后一项则会有另一段剧情选择：③所有选项→恶行点 +8 ④前 4 个选项→恶行点 +8/ 第 5、6 个选项→恶行点 +18/ もう见ていられない！ダニ-をかばう→善行点 +35、结束后续选项开始逃亡。⑤前 4 项选项→恶行点 +8/ 第 5、6 个选项→恶行点 +18/ もう见ていられない！ダニ-をかばう→善行点 +35、结束后续选项开始逃亡。⑥前 4 项选项→恶行点 +8/ 第 5、6 个选项→恶行点 +18/ そろそろ本气を出すか！全力で投げる→恶行点 +65/ もう见ていられない！ダニ-をかばう→善行点 +35、开始逃亡。一段剧情后第四天结束。



第五天

■凤仙花商店街

1. 与老婆婆【人物：お好み焼きのおばさん】触发对话：①ちえっ、もう少し早く来れば燃えてるところが见られたのに…→恶行点 +60 ②私にも皆さんのためにできることがあるはずだから…→善行点 +15。往前走触发和风间的对话后走入左手侧的澡堂的左侧浴室，可以拾得指南针"蛇

ロコンパス”。拧一下澡堂西侧的小铁门，触发一段对话【人物：身寄りのない子供を预かる施设の女性】【人物：施设の少年】。旁边的破楼梯处可以触发奖杯“五阶段の都市传说”的第四段。【人物：焼けた商店街の「スナックまどか」のママ】对话拿到钥匙。

3. 拿着钥匙来到超市东侧一个门被锁上的建筑物，，摘到花后返回澡堂西侧的小门触发对话【人物：身寄り



のない子供を预かる施设の男性】【人物：お供えの花を踏みつけた男】：②（ここは私が、全财产を投げ打ってでも助けなきゃ！）→支付 285050 日元，善行点 +40。正常而言，全人物收集的玩家这时候该跳奖杯“颜の广い若者”了。之后穿过这里来到凤仙花商店街东侧。

2. 和超市外的 NPC“花屋の女性”对话得知花的位置，进入超市内部打开后门，和 NPC 对话选择：川の中に入る方法を寻ねる→得知入河的方法。然后分别和地图的西北侧和 NPC“度胸のある女性”对话，澡堂门对面的 NPC“理发店の店主”对话，入口附近一开始和玩家搭话的老婆婆对话，



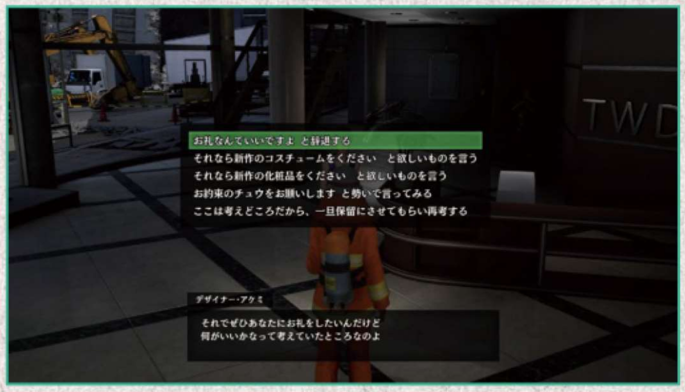
最后再和“理发店の店主”【人物：理发店のおやじさん】对话：あなたのハサミですよ どうぞ と无偿で辻る→获得 10000 日元。何らかのお礼をしていただきたい と见返りを要求→获得 5000 日元。手间赁として 10 万円请求させていただきます→获得 10 万日元。手间赁として 70 万円请求させていただきましょう→获得 70 万日元。最后再和 NPC“度胸のある女性”

4. 来到东侧后，可以在 NPC“うどん屋さん”处购买食物。在门口附近的 NPC“活动的なおばちゃん”处可以购买“株式让渡契约书·40 万株”。汉堡店2楼的桌上可以拾得指南针“GZ バ - ガ - コンパス”。消防车上可以拾得服装“消防队员防火服”、“消防防火服手袋”、“消防防火服ヘルメット”。沿着大道向南走到达睡莲公园。

■睡莲公园周边 / 朝颜交差点周边

1. 和公园的佳苗对话：みんなのためになることなら、ぜひ手传わせて→善行点 +15。对话结束后获得 5 张整理券，分发给任意 5 名 NPC 即可推进剧情，分发时会有对话：无偿で渡す→免费给出一张票 /1000 円で卖ってあげる→获得 1000 日元。

2. 前往商店アパレルストア 1 楼和アケミさん对话②それなら新作のコスチュ - ムをください と欲しいものを言う→获得服装 / それなら新作の化粧品をください と欲しいものを言う→获得各式化妆品 / お约束のチュウをお愿いします と势いで言ってみる→获得奖杯“お礼のキス”。



3. 和商店 3 楼的 NPC“追い诘められている客”对话，若之前有从她这里拿钱可以选择：こんなに增えたよ→失去 180 万日元、善行点 +80、获得“イタリアンレストランの让渡契约书”/ ほらあなたの分だよ！→失去 90 万日元、善行点 +20/ この程度にしかならなかった→失去 54 万日元、善行点 +20/ これで勘弁してください→失去 36 万日元、善行点 +20/ 申し訳ない 增やせなかった→失去 18 万日元。推荐这里选择第一项以获得“イタリアンレストランの让渡契约书”，方便事后解锁奖杯“イタリアンレストランの情热”。3 楼房间内有背包“スポ - ツバッグ”。

3. 在十字路口西北侧的公司内和前台接待小姐对话，获得奖杯“复兴は始まっている”。

4. 分发完整理券后从洞口前往朝阳交叉点。

5. 进入便利店触发剧情，剧情结束后善行点 +15、获得道具“折れた万年笔”，再调查一下比嘉老师获得奖杯“高校教师が残したもの”。便利店的仓库内可以拾得服装“ひすい学院高校の制服”。

6. 从便利店和倒塌大楼中间的小路前往紫阳花交差点。



■紫阳花交差点周边 / カキツバタ大通り

1. 十字路口中间倒塌的大楼现在可以进去了，进去后调查一下楼梯获得奖杯“五阶段の都市传说”。一旁的桌上有指南针“消防士のコンパス”。

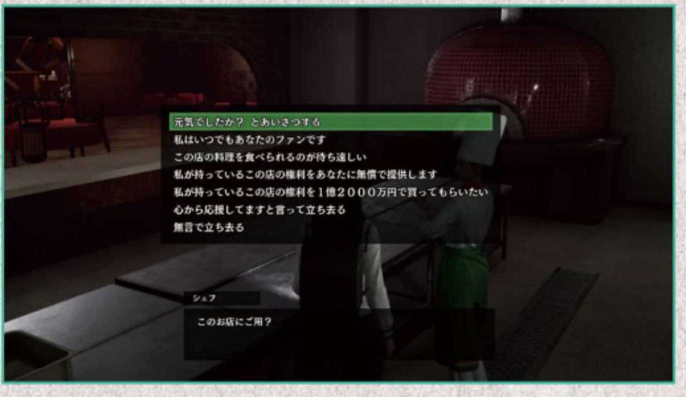
2. 在汽车店得到道具“弥生からの传言”，前往宝石店正门触发剧情但是无法进去，从意大利餐馆的后门绕过去后触发对话，这里第一轮无论是什么对话都会转身出门。转身出门后有两种选择，一是重新进入宝石店与弥生对话：②抱きしめようとした→与弥生同行，二是就此直接离开。这里推荐直接离开不与弥生同行，若带弥生同行将无法得到奖杯“宝石女からの爱”。

3. 在意大利餐馆内和 NPC“シェフ”对话：私が持っているこの店の权利をあなたに无偿で提供します→善行点 +80、获得道具“高级腕时计”、获得奖杯“イタリアンレストランの情热”/ 私が持っているこの店の权利を 1 亿 2000 万円で买ってもらいたい→下一个选项。② 1000 回の分割拂いを提案する→获得 12 万日元 / ウ

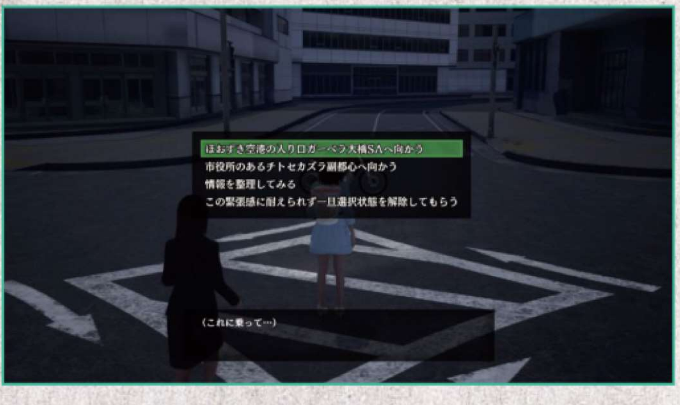
ソです 无偿で差し上げます→善行点+80、获得道具“高级腕时计”、获得奖杯“イタリアンレストランの情热”。意大利餐馆门外的 NPC“店の中が气になる男”处可以买到“巨人の耳”和“福耳”。

走到达カキツバタ大通り。在 IT 企业“ベストラ”2 楼的社长室和雾岛对话，选择第二个选项（男女选项描述不同）获得奖杯“ロマンス？友情？”。

5. 返回紫阳花町 · 东地区准备骑车前进，建议在这里存个档，以便获得不同路线的奖杯。在摩托车前选择：ほおずき空港の入り口ガ - ベラ大桥ＳＡへ向かう→进入空港路线 / 市役所のあるチトセカズラ副都心へ向かう→进入副都心路线 / この紧张感に耐えられず一旦选择状态を解除してもらう→离开摩托车旁。选择完毕后第五天结束。



4. 向东前进到达紫阳花町 · 东地区，触发和比嘉老师的弟弟【人物：姉を探している高校生 · 春彦】的对话。再往前走两步后,NPC“怪しい女”会自己跑过来给予玩家一个道具（男女不同），获得奖杯“宝石女からの爱”，之后她会一直跟着玩家。先不用着急前进，返回原来的十字路口向南



第六天（空港路线）

■ガ－ベラ大桥周边 / 货船

1. 骑车一路前进即可，路上没有岔路也没有道具。卡车右侧的 NPC“不满ばかり言っている重役风の男”处可以购得“株式让渡契约书 · 90 万株”。车站的背面有指南针“チゴゲンコンパス”。地图东侧的长凳上有背包“ラ - ジサック”。触发和富田佳苗的对话后靠近卡车【人物：空港行きのトラックの男】，选择：はい、今すぐ乗ります→上车前进。中途下车后再次和车尾的 NPC“运送业者の男”对话，上车继续前进。

2. 在船上【人物：空港行きのトラックのリ - ダ - 格风の弹性】可以自由行动后，在走廊右手侧的房间内可以解开绳子。调查木箱“ダイナマイトが入った木箱”，选择“时限起爆装置のようなものがあればいいのだが…”得知制作定时炸弹的方法。在对面的木箱“コ - ド类が入った木箱”内拾取道具“赤色と青色のコ - ド类”。在房间尽头爬上第一个梯子后可拾得“起爆装置用の回路”和指南针“二叶ほのかコンパス”，爬上第二个梯子后可拾得“目觉まし时计”。捡到“目觉まし时计”后就不要往前走了会被敌人射杀，原路返回吧。

3. 返回木箱“ダイナマイトが入った木箱”处，把刚才凑齐的三样东西组成炸弹放入箱中→恶行点 +300。再从房间深处第二个梯子旁的门逃出。在甲板上对话②ううん、なんでもないわ さあ乗り込みましょう→游戏结束 / ちょっと待ってね→下一段对话③街に戻って、复兴を手伝いたい→善行点 +80。至此第六天结束，迎来空港路线结局，看完制作人员名单后获得奖杯“决断の时 · 被灾都市からの脱出__飞行场”。



第六天（副都心路线）

■避难所

1. 一路往西走到达避难所，路上没有岔路也没有道具。

2. 避难所前台的桌上可以获得眼镜“ウェリントンメガネ”，前台后的帐篷内有指南针“たこ焼きコンパス”。和垃圾堆旁的 NPC“适当な女”对话：常识的に考えてダメだと传える→善行点 +1，和后方稍远处的 NPC“わかってきた男”对话：いる→获得“绊创膏”。和 NPC“仮设风呂受付”对话，选择：③思い切り飞び込んで入る→恶行点 +1，获得奖杯“初めての简易风吕”。

3. 走近楼梯上的人群【人物：ひすい市厅舍职员の男性】，选择：骚ぎに入る→发展剧情。



▲简易澡堂的位置。

■ひすい市厅舍

1. 需要注意的是在人群中跑是会扣血的，所以要跟在人群后面跑。而且随后还会再跟过来一群人，注意不要让他们追上了。进入大楼内，从自动扶梯处上二楼，然后人群又再开始跑动。正常而言只要保持向前奔跑就不会被追上，跑上 5 楼后结束，在之前受伤了的话可以先吃东西补血。

2. 穿过办公室会有左右两条路，左边会有指南针“ポタ - ジュス - プコンパス”，右边则是市长室。进入市长室后发现市长不在，从旁边的小门出去。经由楼梯到达最上层，在地图西北角可以拾得指南针“アップルパイ（7/8 ホ - ル）コンパス”。

3. 继续跟着人群前进到达楼顶，与市长对话：③现金 5 亿円と脱出用のヘリを用意しなさい！ と要求する→恶行点 +500。剧情结束后第六天结束，迎来副都心路线结局，看完制作人员名单后获得奖杯“决断の时 · 被灾都市からの脱出__副都心”。

奖杯列表

总的来说本作的白金难度并不高，活用存档即可在一周目内获得所有奖杯。收集部分主要为 5 大类，分别为金钱、善恶行点、人物、指南针以及服装，虽然较多但都不需要玩家收集完全部，只需收集一定量即可，其中人物、指南针会有专门的列表供玩家查阅。

但需要注意的本作有很多容易错过的剧情 / 对话奖杯，其中不少都有前置的对话条件，一旦错过只能重新读很早之前的档，请务必注意这部分奖杯。

名称	杯种	取得条件
夏の思い出	白金	获得了《绝体绝命都市 4 PLUS 夏日回忆》所有奖杯
绝望の一日目	铜杯	在受灾的都市内，无视绝望平安度过第一天
悲哀の二日目	铜杯	在受灾的都市内，满怀悲伤度过第二天
再会の三日目	银杯	在受灾后存活了 3 天，见到了各式各样的人
逃亡の四日目	银杯	在受灾后存活了 4 天，继续逃亡之路
复兴の五日目	银杯	在受灾后存活了 5 天，看见为了灾后重建的人们的背影
そして六日目	银杯	然后迎来了第 6 天，根据自己的选择面对不同的未来
决断の时·被灾都市からの脱出＿飞行场	金杯	为了逃离受灾城市到而达飞机场，做出了选择
决断の时·被灾都市からの脱出＿副都心	金杯	为了逃离受灾城市到而达副都心，做出了选择
不倒の人	铜杯	在快要摔倒时站稳 3 次
その一言が人生を变える	银杯	善行点和恶行点数合计达到 1000 点以上
足が棒のようだ…	银杯	在受灾城市步行超过 10000 步
コスチュ - ムコレクタ -	金杯	收集到 15 种以上的服装
コンパスコレクタ -	金杯	收集到 22 种指南针
总资产 1 亿円以上	金杯	身上的钱和道具加起来价值超过 1 亿日元
腹が减っては生き延びられぬ	铜杯	使用可食用道具，解除空腹状态
渴いた体にこの一本	铜杯	使用可饮用道具、解除饥渴状态
有り合わせの工夫	铜杯	获得组装道具
ちょっとお花摘みに…	铜杯	进行一次排泄
初めての协力者	铜杯	发现共渡难关的协力者
何を入れようか…	铜杯	初次获得背包
五阶段の都市传说	铜杯	体验了这条街上有名的都市传说“五阶段的诅咒”
お礼のキス	铜杯	得到服装设计师アケミ的吻
高校教师の残したもの	铜杯	得知了高中老师夏海的心情
宝石女からの爱	铜杯	从搜寻宝石的女性·竹边幸哪里获得了宝石
ライバル会社の情报	铜杯	得知 IT 企业“ベストラ”的对头公司“ケルベロス”的情报
イタリアンレストランの情热	铜杯	知悉了意大利餐馆想要重新开张的念想
腹ペコのネコ	铜杯	把猫罐头给猫
颜の广い若者	铜杯	在人物名单中确认已在受灾都市和 90 人相见
被灾地の恶党	铜杯	与在受灾都市中做尽坏事的男人——熊泽结下因缘
恋人たちの再会	铜杯	让佳苗和他的恋人风间相见
タイトル变更权の发动	铜杯	行使更改游戏标题的权力
水中探索	铜杯	第一次潜入水中
ストリ - トミュ - ジシャンからのお愿い	铜杯	倾听街边音乐家木之下美纪的委托
导きの人	铜杯	在白 T 恤衫团体中做出积极的贡献，劝诱多人入会
奇迹の水	铜杯	利用奇迹之水的力量，让多人恢复健康
私のく - ちゃん	铜杯	为了少女，将毛绒玩具熊寻回
复兴は始まっている	铜杯	确认街上出现复兴的征兆
初めての簡易风吕	铜杯	被灾地に设置されている簡易风吕で入浴した
ロマンス？友情？	铜杯	与 IT 企业“ベストラ”的社长共度一段时光

五阶段の都市传说



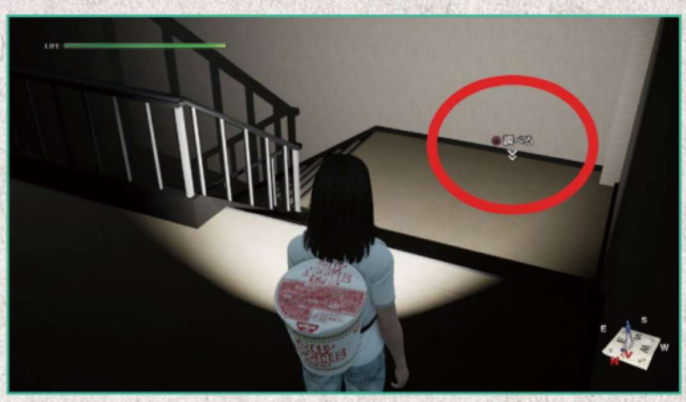
要调查 5 个不同地方的楼梯，在调查了最后一个楼梯后跳杯，五个位置如图。

①第一天えにしだ团地 D 栋，D501 往下走的楼梯。

②第四天向日葵町东侧，从窗口书店后右手侧的楼梯。



③第四天くちなし小学校避难所，体育馆上二楼的楼梯。



④第五天凤仙花商店街西侧，被锁上的铁门旁的半截楼梯。



⑤第五天紫阳花交差点，十字路口正中间被烧毁的建筑物内的楼梯。



お礼のキス

第五天回到睡莲公园周边时，进入商店アパレルストア1楼和アケミさん对话选择：お约束のチュウをお愿いします と势いで言ってみる。之前偷了衣服也无所谓，都可以触发。

宝石女からの爱

这个奖杯分三段，每一段都有相应的条件。第一天紫阳花交差点周边的宝石店内，和NPC“宝石を渔っている女”对话选择：これ使ってください。第三天紫阳花交差点周边，在意大利餐馆和宝石店中间的小巷内对话选择：①ケガは大丈夫？ と手のケガを気づかう②その宝石はあなたのものだよ と安心させる。第五天紫阳花交差点周边，不带NPC笠原弥生同行的情况下进入紫阳花町·东地区。

ライバル会社の情报

第三天カキツバタ大通り西侧，进入便利店隔壁的大楼ライバルビル的二楼，进入社长室后获得奖杯。

イタリアンレストランの情热

这个奖杯分三段，每一段都有相应的条件。第三天睡莲公园周边，和三楼之前给钥匙的NPC“追い诘められている客”对话：私にお金を预けたら増やしてあげますよ とすごく优しく言う→获得18万5千日元。第五天睡莲公园周边，和商店3楼的NPC“追い诘められている客”再次对话：こんなに増えたよ→失去180万日元、善行点+80、获得“イタリアンレストランの让渡契约书”。第五天紫阳花交差点周边，和意大利餐馆内的NPC“シェフ”对话：私が持っているこの店の权利をあなたに无偿で提供します→善行点+80、获得道具“高级腕时计”、获得奖杯“イタリアンレストランの情热”。需要注意，虽然另外一个选项可以拿了12000日元再给契约书，但是这种情况下无法获得奖杯。

被灾地の悪党

第四天えにしだ团地驿前，在得到道具“バ-ル”后将其交给在橡皮艇旁的NPC熊泽（便利店假店长）。

タイトル変更权の发动

第四天くちなし小学校避难所，在体育馆和町长的对话中选择：このゲ-ムのタイトルを変更してちょうだい，随便换一个标题即可。

ストリ-トミュ-ジシャンからのお愿い

第三天紫阳花交叉点周边，走近十字路口触发和红衣卖唱女子的对话选择：あなたの赖みならいつでもＯＫよ。对话结束后再次与她对话后获得奖杯。

导きの人

第四天アザミ驿前周边，白羊第一次邀请你成为新的代表时拒绝，出门再劝诱两人入会后获得奖杯。

复兴は始まっている

第五天睡莲公园周边，与十字路口西北侧的公司内和前台接待小姐对话。

初めての简易风呂

第六天（副都心路线）避难所，在楼梯触发剧情前可以先和NPC“仮设风呂受付”对话，洗完澡后获得奖杯。

ロマンス？友情？

这个奖杯分五段，每一段都有相应的条件。第一天カキツバタ大通り，进入IT企业“ベストラ”社长室和雾岛对话。第三天カキツバタ大通り西侧，进入IT企业“ベストラ”社长室和雾岛对话。第五天紫阳花町·东地区，在可以骑车前进时折回原来的十字路口，向南走到达カキツバタ大通り并进入IT企业“ベストラ”社长室和雾岛对话。

その一言が人生を変える

注意是善行点和恶行点加一起超过 1000 点，而不是分别到达 1000 点。因为剧情后期会有几个选项能一口气加大量善恶点，所以总体而言难度不高，前期玩家可以随便选。如第四天くちなし小学校避难所的奇迹之水剧情，最多能一口气获得 700 点恶行值。第六天（空港路线）的货船上，炸掉船能获得 300 恶行点。第六天（副都心路线）的顶楼上，选择："现金 5 亿円と脱出用のヘリを用意しなさい！と要求する"更是能直接获得 500 恶行点。玩家只要在游戏过程中注意这几个点即可。

コンパスコレクター

算上两个不同路线游戏中总共有 31 个指南针，奖杯要求收集 22 个，意味着玩家即便错过几个也无妨。此外有意思的是指南针的数量在全部存档中都通用，比方说你在第 5 天捡到指南针在读取第 2 天的档后仍然可以使用，反之同理。担心错过的玩家玩家可以在离开每张地图时留个档，以防万一。

名字	所在地图	具体位置
普通のコンパス	-	初始默认拥有
ミリタリ - コンパス	第一天睡莲公园周边	商店アパレルストア二楼尽头的墙边
风水罗盘コンパス"	第一天睡莲公园周边	公司前台的墙壁后
すしコンパス	第一天オバコ大通り	存档点旁的卡车上
四つ叶のコンパス	第一天朝颜交差点周边	人行天桥下路中间的草丛内
サ - ファ - コンパス	第一天紫阳花交差点	贵金属店的无门房间内
指揮者コンパス	第一天カキツバタ大通り	IT 企业一层墙边
ラジココンパス	第一天抚子运河	企业 1 楼办公室桌上
バレリ - ナコンパス	第一天抚子运河	便利店仓库内
伞コンパス	第一天ハマユウふ头	楼顶的钢筋上
雨云コンパス	第一天えにしだ团地	A404 阳台上
ジャンプコンパス	第二天えにしだ团地	C 栋门口的滑梯上
漫画カケルコンパス	第二天えにしだ团地驿前	东北侧的角落内
カジキコンパス	第三天カキツバタ大通り西侧	便利店仓库内
パスタコンパス	第三天紫阳花交叉点周边	意大利餐厅厨房边的桌上
赤とんぼコンパス	第三天朝颜交差点	东侧人行天桥上
ピエロコンパス	第四天アザミ驿前周边	东侧地铁站门前
プリンアラモ - ドコンパス	第四天アザミ驿前周边	北侧地铁站门前
ショ - トケ - キコンパス	第四天アザミ驿前周边	地下房间的餐桌上
マンガ香久代コンパス	第四天向日葵町东侧	书店一楼
ニワトリコンパス	第四天くちなし小学校避难所	学校的鸡笼
コンパスコンパス	第四天くちなし小学校避难所	游泳池旁的小池内
カップヌ - ドルコンパス	第四天くちなし小学校避难所	体育馆 2 楼左侧
蛇口コンパス	第五天凤仙花商店街西侧	澡堂内
GZ バ - ガ - コンパス	第五天凤仙花商店街东侧	汉堡店 2 楼
消防士のコンパス	第五天紫阳花交差点	十字路口中间的大楼内
チゴゲンコンパス	第六天ガ - ベラ大桥 SA	车站背面
二叶ほのかコンパス	第六天货船	房间深处的爬梯上
たこ焼きコンパス	第六天避难所	前台后面的帐篷内
ポタ - ジュス - プコンパス	第六天ひすい市厅舍 5 楼	市长室门外的岔路
アップルパイ（7/8 ホ - ル）コンパス	第六天ひすい市厅舍最上层	地图西北角

总资产 1 亿円以上

1 亿日元看着困难实则也很简单，第四天くちなし小学校奇迹之水剧情，讹任意一次"不动产の权利书（アパ - ト）"就能凑够 1 亿直接跳杯。

コスチュ - ムコレクタ -

奖杯只要求收集 15 种不一样的服装、帽子等，不同的部位都算在内。最快在第二天时即可解锁，算是所有收集里最简单的了，每件服装的获取方法在流程攻略内基本都有提及。虽然有不少都是男女通用的服装，但部分服装只有男性有，部分则只有女性有，总的而言还是女性的服装要比男性略多一点。

颜の广い若者

表格中不少角色的信息会随着剧情的推进而发生变化，所以此表中仅记录最后最新的名字，为了方便玩家查阅在流程中标记的名字也会以此表为准。值得注意的是，空港路线有两个新人物，而避难所路线则只有一个，若到结局前只收集到 89 人的玩家可以选择空港路线挽救一下。表格中将会写明每个角色的所在地图及具体位置。

No.	名字	性别	身分 / 职业	所在地图	具体位置 / 解释
1	前田さん	女	风间の恩师の奥さん	-	公交车上的老奶奶
2	公园で弁当を落としていたおじさん	男	-	第一天睡莲公园周边	睡莲公园内
3	比嘉先生	女	ひすい学院高校の教师	第一天睡莲公园周边	十字路口东南侧
4	交差点で声をかててきた强面の男	男	谁かを追っている男	第一天睡莲公园周边	十字路口中间偏北
5	母亲思いの学生	男	就职活动中の学生	第一天睡莲公园周边	十字路口西北侧大楼内
6	赤坂绘里	女	ひすい学院高校の生徒	第一天睡莲公园周边	商店アパレルストア 2 楼
7	清水秀美	女	ひすい学院高校の生徒	第一天睡莲公园周边	商店アパレルストア 2 楼
8	追い诘められた女性	女	ビジネスス - ツを着た女性	第一天睡莲公园周边	商店アパレルストア 3 楼
9	アケミさん	女	デザイナ -	第一天睡莲公园周边	商店アパレルストア 3 楼被锁的房间内
10	山内浩子	女	ひすい学院高校の生徒	第一天睡莲公园周边	十字路口东北侧
11	责める女	女	家事手传いの女性	第一天睡莲公园周边	十字路口中间
12	压されている男	男	运送业の男性	第一天睡莲公园周边	十字路口中间
13	风间智也	男	犯罪组织の男	第一天朝颜交差点周边	便利店的仓库内
14	コンビニニセ店长クマザワ	男	コンビニ店长の振りをする男	第一天朝颜交差点周边	便利店的厕所
15	本物のコンビニ店长さん	男	コンビニエンスストア店长	第一天朝颜交差点周边	便利店内
16	笠原弥生	女	就职活动中の学生	第一天朝颜交差点周边	倒塌的大楼内
17	雾岛	男	株式会社ベストラ代表取缔役社长	第一天紫阳花交差点周边	汽车卖店内
18	雾岛の知り合いの男性	男	カ - ディ - ラ - の支配人	第一天紫阳花交差点周边	汽车卖店内
19	泉真奈美	女	イタリアンレストランのシェフ	第一天紫阳花交差点周边	意大利餐馆内
20	甲田光男	男	イタリアンレストランのコック	第一天紫阳花交差点周边	意大利餐馆内

No.	名字	性别	身分 / 职业	所在地图	具体位置 / 解释
21	吉见由香里	女	イタリアンレストランのウェイトレス	第一天紫阳花交差点周边	意大利餐馆内
22	齐藤	男	イタリアンレストランのコック见习い	第一天紫阳花交差点周边	意大利餐馆内
23	刺されている宝石店のオ - ナ -	男	宝石店のオ - ナ -	第一天紫阳花交差点周边	贵金属店尽头的房间内
24	宝石を渔っている女	女	不明	第一天紫阳花交差点周边	贵金属店尽头的房间内
25	若本	男	株式会社ベストラ社长室长	第一天カキツバタ大通り	IT 企业 2 楼社长室内
26	相马部长	男	株式会社ベストラ广报部长	第一天カキツバタ大通り	IT 企业 2 楼广报室内
27	木之下美纪	女	ストリ - トミュ - ジシャン	第一天カキツバタ大通り	IT 企业卷帘门旁
28	富田佳苗	女	风间智也の婚约者	第一天カキツバタ大通り	地铁站内被压倒的女子
29	野太い声の男	男	非常识な男	第一天カキツバタ大通り	地铁站内的醉汉
30	甲高い声の男	男	非常识な男	第一天カキツバタ大通り	地铁站内的醉汉
31	焦っている男	男	会社员	第一天抚子运河	企业大楼 2 楼办公室内
32	途方に暮れている女性	女	身なりの整った女性	第一天抚子运河	厕所爬窗出来后的马路边
33	フェリ - タ - ミナルの所长	男	タ - ミナル所长	第一天ハマユウふ头	码头
34	フェリ - タ - ミナルの职员	男	タ - ミナル职员	第一天ハマユウふ头	码头
35	もう一人のフェリ - タ - ミナルの职员	男	タ - ミナル职员	第一天ハマユウふ头	码头
36	水岛冬美	女	主妇	第一天えにしだ团地 A 栋	A206 室内
37	A 栋 206 号室住人の息子	男	えにしだ小学校 2 年生	第一天えにしだ团地 A 栋	A206 室内
38	A 栋 206 号室住人の娘	女	0 岁儿	第一天えにしだ团地 A 栋	A206 室内
39	C 栋 208 号室住人	男	无职	第二天えにしだ团地 C 栋	C206 室内
40	D 栋 208 号室住人	男	饮食店从业员	第二天えにしだ团地 D 栋	D208 室内
41	D 栋 501 号室住人	男	警备员	第二天えにしだ团地 D 栋	D501 室内
42	商店の店主	男	品田商店·店主	第二天えにしだ团地驿前	车站前西南侧人群
43	商店の店主の妻	女	品田商店·从业员	第二天えにしだ团地驿前	车站前西南侧人群
44	商店の店主の息子	男	えにしだ小学校 3 年生	第二天えにしだ团地驿前	车站前西南侧人群
45	商店の店主の父亲	男	无职	第二天えにしだ团地驿前	救出店主父亲后
46	泣いている少女の父亲	男	30 岁 云米庵·店主	第二天えにしだ团地驿前	车站前东侧人群
47	泣いている少女の母亲	女	30 岁 云米庵·从业员	第二天えにしだ团地驿前	车站前东侧人群
48	泣いている少女	女	えにしだ小学校 2 年生	第二天えにしだ团地驿前	熊玩偶任务完成后
49	坏れたセダンの持ち主	男	涂装工	第二天えにしだ团地驿前	车站前东南侧黑色轿车前
50	えにしだ团地驿驿长	男	えにしだ团地驿驿长	第二天えにしだ团地驿驿舍内 1 阶	车站车长室内
51	えにしだ团地驿驿员	男	えにしだ团地驿驿员	第二天えにしだ团地驿驿舍内 1 阶	车站车长室内
52	えにしだ团地驿铁道从业员	男	福富铁道作业员	第二天えにしだ团地驿驿舍内 1 阶	车站车长室内
53	驿构内に避难している男性	男	不动产会社从业员	第二天えにしだ团地驿驿舍内 1 阶	车站轨道北侧楼梯上
54	驿构内に避难している女性	女	避难してきたえにしだ团地の住民	第二天えにしだ团地驿驿舍内 1 阶	车站轨道南侧楼梯上
55	归宅困难者の男性	男	会社员の男性	第二天えにしだ团地驿驿ホ - ム	车站轨道北侧楼梯上
56	归宅困难者の女性	女	会社员の女性	第二天えにしだ团地驿驿ホ - ム	车站轨道南侧楼梯上
57	ケロベロスの社长	男	株式会社ケロベロス代表取缔役社长	第三天カキツバタ大通り西侧	ライバルビル二楼社长室
58	中西专务	男	株式会社ベストラ专务取缔役	第三天カキツバタ大通り西侧	ライバルビル二楼社长室
59	ライバル企业の受付系の女性	女	株式会社ケロベロス总务课	第三天カキツバタ大通り西侧	ライバルビル二楼前台
60	劝诱员·小山	男	白き衣の会劝诱员	第四天アザミ驿前周边	西南侧人行道上
61	劝诱员·大森	女	白き衣の会劝诱员	第四天アザミ驿前周边	西南侧人行道上
62	代表·白羊	男	白き衣の会代表	第四天アザミ驿前周边	地下房间内
63	ごねている町医者	男	医者	第四天アザミ驿前周边	地下房间外
64	清水キヨ	女	足をケガした老人	第四天向日葵町东侧	跌倒的老奶奶
65	きょう子	女	さとしの妻	第四天向日葵町东侧	老奶奶的儿媳
66	さとし	男	キヨの息子	第四天向日葵町东侧	老奶奶的儿子
67	せいや	男	キヨの孙	第四天向日葵町东侧	老奶奶的孙子
68	ドラッグストアのお姊さん	女	ドラッグストアしんとみの店员	第四天向日葵町东侧	餐厅外站着的白衣女子
69	ウメ	女	ステビア商店店主	第四天向日葵町东侧	餐厅外坐着的老人
70	洋食店の店长	男	洋食ヤマツツジの店长	第四天向日葵町东侧	餐厅内
71	荷物を运ぶ男	男	运送业	第四天向日葵町西侧	向日葵町西侧入口
72	ダニ -	男	海外からの留学生	第四天くちなし小学校避难所	大门旁轮胎处
73	ルアン	男	外国人の小学生	第四天くちなし小学校避难所	大门旁轮胎处
74	ロアン	女	外国人の女性	第四天くちなし小学校避难所	大门旁轮胎处
75	受付担当の女性	女	受付	第四天くちなし小学校避难所	
76	车中泊の男性	男	会社员	第四天くちなし小学校避难所	停车场中央
77	车中泊の女性	女	主妇	第四天くちなし小学校避难所	停车场中央
78	正义感の强い父亲	男	料理人	第四天くちなし小学校避难所	垃圾场旁
79	怯える男の子	男	小学生	第四天くちなし小学校避难所	垃圾场旁
80	スケベな男性	男	会社员	第四天くちなし小学校避难所	体育馆门右侧
81	よこしまな心を持つ男性	男	无职	第四天くちなし小学校避难所	体育馆门右侧
82	外国人の子供	女	小学生	第四天くちなし小学校避难所	取水前的大门右侧轮胎处
83	子供を思う中年男性	男	会社员	第四天くちなし小学校避难所	取水后的大门旁轮胎处
84	町会长	男	町会长	第四天くちなし小学校避难所	体育馆内奇迹之水剧情触发
85	奇迹の水を求める女	女	主妇	第四天くちなし小学校避难所	体育馆内奇迹之水剧情触发
86	奇迹の水が欲しい女性	女	アパレル店员	第四天くちなし小学校避难所	体育馆内奇迹之水剧情触发
87	奇迹の水が欲しい男性	男	ラ - メン屋店主	第四天くちなし小学校避难所	体育馆内奇迹之水剧情触发
88	お好み焼きのおばさん	女	お好み焼き屋经营	第五天凤仙花商店街	凤仙花商店街入口
89	焼けた商店街の「スナックまどか」のママ	女	スナック经营	第五天凤仙花商店街	商店街西北侧
90	理发店のおやじさん	男	理发店经营および理容师	第五天凤仙花商店街	商店街东南侧
91	身寄りのない子供を预かる施设の男性	男	施设运营者	第五天凤仙花商店街	澡堂西侧
92	身寄りのない子供を预かる施设の女性	女	施设运营者	第五天凤仙花商店街	澡堂西侧
93	施设の少年	男	少年	第五天凤仙花商店街	澡堂西侧
94	お供えの花を踏みつけた男	男	大家	第五天凤仙花商店街	澡堂西侧
95	姊を探している高校生·春彦	男	高校生	第五天紫阳花町·东地区	入口处
96	空港行きのトラックのリ - ダ - 格风の弹性	男	送业者	第六天ガ - ベラ大桥 SA	货船上
97	空港行きのトラックの男	男	输送业者	第六天ガ - ベラ大桥 SA	卡车边上
96	ひすい市厅舍职员の男性	男	ひすい市厅舍职员	第六天避难所	楼梯处



游戏版本：1.04
白金时间：30 小时 +

文 六等星 美编 咕噜

PS4 XOne

暗黑血统 III		THQ Nordic	
Darksiders III		动作	中文版
2018 年 11 月 27 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 429 港币			

※Steam 版已同步发售

随着 THQ 的复活，旗下动作游戏“《暗黑血统》系列”的最新作也顺利发售。游戏赶工迹象明显，高难度下敌人夸张的伤害仍是一个不小的挑战。幸好本作流程不长，并且收集品多个存档相互累计，想要全成就 / 白金不会太过困难。

系统说明

按键说明

PS4按键	XOne按键	按键说明
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
方向键←/→	方向键←/→	切换道具
方向键↓	方向键↓	快速切换至回血道具
□	X	普通攻击
△	Y	荒魂攻击
○	B	互动
×	A	跳跃
R1	RB	闪避
L1+□/△/○/×	LB+X/Y/A/B	切换荒魂形态
L1+R1	LB+RB	神怒攻击
L1+R2	LB+RT	暴乱形态
L2	LT	锁定
R3	RS	远程瞄准
R2	RT	远程攻击
方向键↑	方向键↑	使用道具

界面说明



1.生命值
2.神怒值
3.暴乱值
4.魂量
5.道具
6.敌人以及血量

荒魂系统

荒魂是本作主要的系统，不过除了切换形态解谜、跨越地形外，4 把武器在战斗方面并没有什么特别的地方，仍是最初的鞭子最强。

通过攻击玩家可以累计生命值下方的神怒能量，神怒能量蓄满后根据玩家荒魂形态的不同会有 5 种特殊技能，无荒魂形态下的神怒攻击是对周围所有敌人释放强力的攻击。

火焰荒魂

特殊能力为二段高跳，是第一个解锁的能力，也是最常用的跳跃手段。攻击可以使用火焰焚烧蛛网。神怒攻击会使玩家化身为火焰，任何攻击都会对敌人造成持续的燃烧伤害。



风暴荒魂

特殊能力为滑翔，但是滑翔的距离有限，大部分情况下不如高跳好用。在有旋风的场景可以使用这个能力垂直向上升空。神怒攻击会召唤出 3 个自动追踪敌人的龙卷风，不断造成持续伤害，对付 BOSS 时尤为好用。



力量荒魂

特殊能力为磁力，可以吸附在墙壁上的紫色水晶路径。蓄力攻击可以破坏紫色的虫茧或是移动紫色岩石，也可以破开敌人的防御。神怒攻击会将周围的敌人全部吸附过来，然后再全部弹开，造成巨大的伤害。



静态荒魂

特殊能力为冻结水面，可以在有冰霜流动的墙壁上来回跳跃，攻击还能对敌人造成减速效果。神怒攻击会额外为玩家制造一层铠甲，受到攻击后会优先扣除神怒能量，高难度下对付强力 BOSS 的必备能力。



天启难度心得

主要武器仍然选择初始的鞭子，能力成长推荐生命与近战攻击平均分配，毕竟大部分情况下仍是以普通攻击为主。本作大部分的敌人包括少许精英敌人都可以挑空，玩家以□□停顿□□□，□□停顿□□□的顺序出招可以无限对敌人进行浮空追击，确保 1 对 1 的情况下自身安全，而□□停顿□还带有拉怪的效果，在一些特殊场地能发挥奇效。

BOSS 战是主要难点，不建议利用神怒攻击和暴乱形态对 BOSS 造成伤害，反而应当利用这些招式的无敌时间来躲避一些失误或者无法躲开的 BOSS 攻击。前期建议以风暴荒魂的龙卷风辅助玩家削减 BOSS 的血量，后期则多使用静态荒魂来提高战斗的容错率。

游戏中还能收集到各种各样的道具碎片，可以恢复生命、提高攻击、提供防御等能力，建议储存着在较难的 BOSS 战中使用。

序章：嫉妒

登场后场景内有少量敌人供玩家练手，之后跳上平台使用鞭子到达对侧房屋内，并触发第一场 BOSS 战。



BOSS战：嫉妒

躲避普通攻击后 BOSS 会飘到半空中使出冲击波，利用二段跳躲避。当它血量下降 1/3 后会飞到空中，玩家需要通过场景内的平台快速跳到高处并在空中攻击，将其打落地面后有一段很长时间的输出机会。战斗途中玩家可以获得补充生命值的“拿非利的小憩”。场地切换后需要再次将 BOSS 打落至地面，胜利后获得“原罪护身符”，解锁罗盘系统。



TIPS 设置里面选择力量重生可以自杀。

第一章：神怒

从地图西侧离开，玩家只需要根据罗盘的指引便可以到达下个 BOSS 处。进入废城区，进入废墟下坡，通过两根水管摆荡进入满是荧光蘑菇的洞窟。穿过洞窟后会来到另一片城区，这里有一颗苍天的大树。



该区域北侧角落有一只背对玩家的巨兽，高难度下建议清理掉其他敌人后不与其展开战斗，直接捡取旁边的“未专精强化者”便快速离开。

根据罗盘指引到达避难所，途中玩家会遇见系列老熟人“弗格里穆”并开启升级、商店、传送功能。



顺着指引朝屋顶前进，通过鞭子到达大树顶端的造物者的熔炉（不要忘记开启商店），剧情之后获得“桥梁之石”。乘坐熔炉房间的电梯向下移动来到废城区十字路口。

区域西侧有一名强力的红眼敌人，使用□停顿□□的浮空连招可以无伤屈死，击败后可以获得强化材料，西北侧的墙壁上则有一只巨兽，建议无视拿走下方的“精金残渣”后逃离。跳进红眼敌人旁边公交车下方的洞口可以到达下个区域。



■左：巨兽，中：洞口，右：红眼敌人。

进入洞口后来到孵化污池，触发营救人类的剧情并将其营救（人类 #1）。之后道路没有分支，根据指引穿过几个房间后会遇见吸魂虫，玩家需要将



虫放置在地上火属性物质上让其吸取能量，然后将吸满能量的吸魂虫投掷在白色的蜘蛛网上便能开启新的道路。

进入车站后两侧会出现大量敌人，各个击破。在悬崖处能看到对岸的 BOSS：懒惰，左侧则是该区域的商店。顺着罗盘指引进入洞窟，下坡后右侧背后有一只红眼敌人，使用浮空连招将其打下悬崖。消灭后钻进洞口可以营救人类 #2。原路返回，打落挂在半空中的火属性物质，然后将车站的吸魂虫拿过来焚烧掉阻挡前进的蜘蛛网。



进入下个区域后会有一只巨型甲虫冲向玩家，消灭后该场景东侧可以获得回春核心 #1。首先玩家焚烧掉下层的蜘蛛网，然后顺着坡道向上会看到红色的蜘蛛网和第二只吸魂虫，这种蜘蛛网一定时间后便会恢复原状。玩家需要将第一只还未吸取能量的吸魂虫和第二只放在一起，破坏掉红色蜘蛛网后立马抱起第二只破坏掉上层的白色蜘蛛网。



BOSS战：神怒

第一阶段 BOSS 会有四种攻击手段，使用左右手单独挥刀或是同时挥刀时可以轻松躲避，如果将两把刀合二为一放在右手时则会有一秒左右的延时重劈，伤害极高，玩家一定要等 BOSS 将刀举在头顶时再左右闪避。二阶段后 BOSS 会在拳套和双刀形态之间切换，躲避时机相同。这场战斗的主要威胁还是延迟重劈。



第二章：贪婪

剧情过后玩家会被传送，消灭一些影子骷髅后触发剧情，获得能力“火焰荒魂”，使用蓄力攻击可以直接破坏蜘蛛网。

离开岩浆场景后击打雕像手中的光剑开启闸门来到酷热之桥。通过桥后会遇见熔岩守卫，击败后小心尸体自爆。击打守卫上方的光剑开启闸门，上楼梯场景正中央可以获得滋补核心 #1。下一个房间会有大量正在膜拜的骷髅，下图标记位置打碎罐子有一条隐藏通道，进入后可以拉动一个机关。回到上个房间后，光剑左侧会出现一条新的通道，进入后会有隐藏 BOSS 火焰看守者。高难度下此 BOSS 对于目前的玩家太过强力，之后等级高了再来挑战会轻松很多，击败后可以获得甄选者精华 #1。



从光剑对面的闸门离开到达护城桥处，玩家需要用二段跳先燃烧左侧雕像上方的蜘蛛网（燃烧地面的蜘蛛网时间来不及），然后迅速攻击右侧的光剑使两侧光剑同时发光，升起护城桥。穿过护城桥，开启闸门还缺少一把光剑。从北侧离开，沿着悬崖前进，注意观察西侧墙壁有一个残缺的破洞。

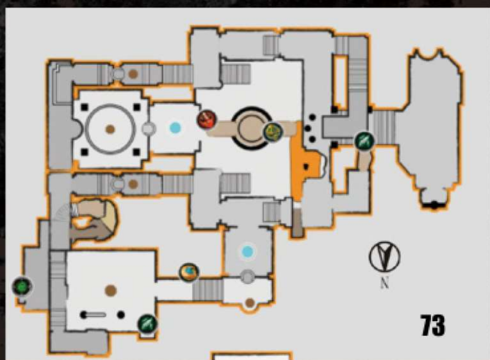


到达大型墓室，通过二段跳到达两侧高层墓室可以拿到一些道具，之后从场景西侧地面的缺口跳进岩浆中。上坡到达商店，打碎商店旁边握着红色光剑的雕像，然后捡起光剑回到之前的闸门处，安放完成并开启闸门。



下一个大型场景分为三层，玩家需要找到两把光剑，击败下层的熔岩守卫，附近可以获得“炽热残骸”（属性点），中层西北方向可以找到一名红眼敌人。

面朝场景中间巨大的雕像，先走雕像左侧中层



的楼梯到达踩踏机关处，通过机关后达到地图的东北方向房间，入口处打碎罐子有一个隐藏房间，进入后消灭红眼敌人可以获得符文“混沌强化”。回到谜题房间，首先玩家焚烧蜘蛛网将火属性物质打落在地面上，然后将吸魂虫放置在火属性物质的位置，之后再次焚烧蜘蛛网并立马跑回场景中央的踩踏机关上方，将吸魂虫放在中间作为“桥梁”便可让火焰蔓延到场景上方光剑的位置。接着进入闸门后再触发一个踩踏机关即可找到第二把剑。


■左：隐藏房间，右：谜题房间。

回到之前有巨大雕像的房间，这次从雕像右侧中层的楼梯穿过踩踏机关，房间内会有大量的敌人，全部消灭后触发中间的踩踏机关便可拿到第三把光剑。击打三把光剑后巨大雕像会伸出手臂，跳上手臂从雕像的头顶离开这个区域。



剧情过后出现新类型的敌人，消灭后跳上场景内的平台，玩家需要通过二段高跳才能与顶部的水管互动，通过鞭子摆荡到对侧，会来到出入通道。之后的场景上方会有许多敌人投掷炸弹，玩家需要抓紧时间在各个平台之间跳跃到达恐龙骨房间。



恐龙骨房间地面上有许多绊雷，首先焚烧掉天花板上的蜘蛛网放下吊灯，然后站在楼梯上通过吊灯摆荡到恐龙骨旁的高脚架上。再从高脚架上跳到吊灯上，到达房间南侧二层。二层右拐下楼梯会有一名红眼敌人，左拐则是通往 BOSS 的方向。



BOSS战：贪婪

BOSS 首先会在平台上方向玩家投掷飞行物，当 BOSS 跳起后会使出带追踪性质的下砸攻击，玩家必须提前朝一个方向奔跑，当 BOSS 快落下时反方向闪避才能躲开这一招范围极大的下砸攻击。二阶段后 BOSS 会使用浴缸或者恐龙骨作为武器，反而更加简单，注意在武器发光时闪避。



第三章：懒惰

消灭 BOSS 后获得“风暴荒魂”，BOSS 房间内还有一个“炽热残骸”不要错过。根据罗盘指引，控制电闸打开闸门，左侧闸门回到之前的商店，右侧闸门则回到之前的车站。



焚烧掉车站的蜘蛛网，然后上坡进入洞窟，跟随罗盘黄绿色骷髅头的指引会看见紫色的虫茧，需要利用吸魂虫吸取旁边重力属性物质才能炸开。



进入下水道来到十字下水道中枢，跳进水中，利用管道来到中枢的上层，然后使用鞭子摆荡到对侧，拉动电闸打开下方的水门。穿过水门后到达大水池商店，商店对面还有一个电闸是回到下水道中枢的捷径。商店右侧的楼梯上去可以营救人类 #3。


■左：正路，前：人类#3，右：捷径。

选择正路进入虫巢，里面的分支路线较多，不过地图构造本身非常简单，也没有值得收集的物品，可以先根据罗盘指引消灭 BOSS，途中会有一名精英敌人。

进入漆黑的月台后，直接顺着铁轨进入隧道，隧道中开启九转岩窟商店。从商店出来后会来到布满虫卵的地铁站，下图位置右侧可以获得回春核心 #2，左侧顺着列车上坡可以营救人类 #4。之后跟随罗盘指引便可到达 BOSS 房间。



BOSS战：懒惰

非常简单的一场 BOSS 战，玩家首先需要攻击 BOSS 下方的杂兵使之从座位上离开。BOSS 的招式主要就是挥动手中的棒子以及跳跃下砸攻击，棒子挥动躲避难度很低，尽量近距离在侧边输出。场景角落里的列车可以卡住 BOSS 的移动。胜利后可以获得“炽热残骸”。



第四章：贪欲

焚烧掉 BOSS 房列车旁的蜘蛛网，使列车架在车站中间的悬崖上方。从商店处传送到避难所的十字路口，焚烧掉蜘蛛网后会来到一个三岔路口，右拐便能到达避难所北区。北区东西两侧都有不少补给，正路朝南面进入房屋的废墟到达避难所南区。房屋废墟入口处右侧下方有一个小洞，钻进去可以营救人类 #5。


■前：避难所南区，右：人类#5。

到达南区教堂后会触发剧情，传送门需要解决掉六宗罪后进入才能触发最终之战，教堂右侧可以开启南区的商店。进入教堂，焚烧掉蜘蛛网后地面上会被砸出一个缺口。

TIPS 只有死亡才会刷新地图上的敌人，并且回复自己的道具数量。



跳进缺口进入洞窟，途中的岔路只有一些补给品，按照罗盘指引会遇见充当平台用的触手恶魔，攻击可以让他移动。从洞窟离开后会来到新的区域白骨之地。

顺着道路直线走到尽头会遇见一只红眼恶魔，他的身后可以获得滋补核心 #2。再次使用触手恶魔爬上旁边工厂二楼，进入工厂内部到达溃烂水池。离开商店后空地上会看见恶魔与天使在战斗，无视他们将触手恶魔牵引到对面的平台下爬上去，小心头顶会落下一只精英怪狮鹫。



前方道路被地面裂缝阻拦，玩家需要将房屋内的触手恶魔打进裂缝中作为跳板才能到达对岸。首先利用触手恶魔跳上高脚架，到达房屋的二楼，阳台可以拿到回春核心 #3。之后从二楼绕到房屋背后，这里可以利用吸魂虫和重力属性物质破坏所有的虫茧，将触手恶魔从房屋带到街道的裂缝内。此外在重力属性物质的东边还能营救人类 #6。通过触手恶魔到达对岸后进入建筑物内会有一场 BOSS 战。



BOSS战：天使勇士

战斗之前会有 6 名天使杂兵，2 个一组登场，注意别被他们夹在中间。天使勇士的攻击方式比较单一，需要多熟悉每一个招式的躲避时机，尽量朝 BOSS 盾牌的方向闪避。胜利后可获得远程武器救赎。



顺路离开后开启商店会触发一段剧情，从洞窟离开后会遇见一颗巨大的枯树，这里会有大量的敌人，建议使用救赎挨个引诱击杀。场景的西侧可以获得符文“静默幽暗”。


静默幽暗

焚烧掉被蜘蛛网包围的集装箱，穿过上方的建筑物到达高架桥下方。需要将远处的触手恶魔牵引至高架桥下方才能爬上高架桥，先开启触手恶魔下方的淹没之区商店。从商店对面的管道进入水路，水路中的紫色虫茧打碎后，里面可以找到炽热残骸。下图位置焚烧掉蜘蛛网进入可以营救人类 #7。



跟随罗盘指引玩家会来到一个谜题房间。首先玩家打开机关再关闭机关，趁门移动的时候进入房间。使用吸魂虫吸取能量然后破坏掉虫茧，到达二楼后攻击触手恶魔使之掉进房间里。再让一只吸魂虫吸取能量，然后通过触手恶魔回到房间的门口，打开闸门，使用吸魂虫破坏另一个虫茧。离开谜题房间后便可以将之前的触手恶魔带到高架桥的位置。

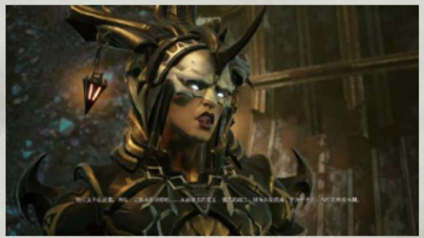


高架桥走到尽头开启破碎公路商店，钻进商店边上的管道内便能营救人类 #8。下图位置有一条隐藏通道，解决掉红眼恶魔后可以拿到一个炽热残骸。途中可以回到之前的溃烂水池商店，继续前进会看到巨大的章鱼触手。



BOSS战：贪欲

最好等 BOSS 出招并闪避之后再进攻，如果她保持防御状态千万不要追击，不然她会使出几乎没有前摇的回击，很难闪避。血量削减一半后第二名 BOSS 乌塞尔登场。与贪欲拉开距离后她不太会移动，而乌塞尔则会紧紧追着玩家攻击，因此推荐通过闪避反击先解决乌塞尔。不过这场战斗如果先消灭贪欲可以直接获得胜利并获得一个成就 / 奖杯。



顺着罗盘指引到一个过道后会触发剧情，玩家被章鱼触手带出室内。场景内只有角落是安全的，玩家需要使用救赎一口气攻击海怪的四只眼睛，这样右侧的道路便会开启，立马离开开启商店货船。继续前进进入货船便会触发 BOSS 战。

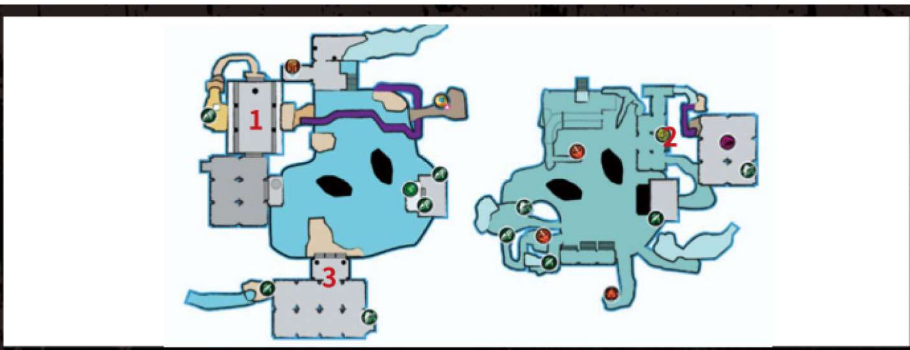
第五章：暴食

剧情过后获得力量荒魂，从轮船的另一侧使用磁力离开。顺着指引到达下图位置，右侧走到尽头利用紫色的巨石上到二楼，将触手恶魔打落至地面，然后将触手恶魔移动到下图位置跳上房顶即可找到人类 #9。之后再向上跳一层会触发隐藏 BOSS 腐化守墓人，胜利后可获得甄选者精华 #2。





之后根据罗盘指引，使用锤子攻击海怪的触手便可将其打进水中，跟着它一起跳进水中，来到遗忘之湖。密室门口的三把光剑需要利用救赎一次性开启。遗忘之湖的构造不太利于文字描述，下面直接放上该区域的地图，分为水面与水下两个层次。



先利用磁力到达地图 1 号位置，消灭掉所有的敌人后从南面（地图为上南下北）的小洞将岩石打落进房间，压住踩踏机关，然后使用救赎击打 3 个机关开启闸门即可拿到开 3 号位置的北面闸门用的光剑。闸门西边跳入水中，水下会有一块紫色的岩石，移开后跳进洞窟走到尽头可以获得符文“阿撒兹勒强化”。



到达 2 号位置拿到炽热残骸，然后向上游泳打碎虫茧，走到尽头可以找到回春核心 #4。回到获得炽热残骸的位置，击打这里的两个机关开启闸门，走到尽头后会有隐藏 BOSS 诅咒神殿武士，击败后可获得甄选者精华 #3。



通过 3 号位置闸门，根据罗盘指引玩家会看到两块一高一低的岩石，将他们摆放正确后利用岩石跳到高台上，跟随罗盘打碎虫茧通向 BOSS，而在下图位置一直往高处移动可以营救人类 #10。【39】



跟随罗盘指引跳入水中，水底有一条布满炸弹的通道，切换非力量形态用闪避快速通过，上岸后开启下沉轨道商店。从商店出来到达车站，这里有两只精英敌人，西南角可以获得滋补核心 #3。先将列车移动到南边，然后跳上列车使用磁力进入控制室，拉动拉杆更改铁轨位置，便可以将列车移动到北边。跟随指引会再次看到海怪，上楼后便会触发 BOSS 战。



BOSS：暴食

首先 BOSS 会横甩触手攻击，只要贴着墙壁便可以躲开，之后会有数秒输出的机会。当 BOSS 本体出场后会向场景内投掷数个酸雾，由于酸雾会长时间存在场上，所以这场战斗一定要速战速决。当 BOSS 本体近战攻击时一定要抓紧输出的机会，还好招式不多，多尝试几次便能掌握闪避的时机。当 BOSS 吸气时要立马向后闪避，高难度下这招可以一击秒杀玩家。风暴荒魂的技能双生飓风在这场战斗中能发挥很大的作用。

半血后进入第二阶段，玩家需要引诱场景内的两个炸弹，当 BOSS 开始吸气的时候让他吸进去便能造成巨额伤害。

第六章：再战神怒

剧情过后获得最后一个能力静态荒魂，可以让玩家站立在水面上，别忘记捡取场景中间的炽热残骸。回到 BOSS 战之前的商店位置，踩踏冰霜墙壁上去可以找到护符“幸运强化”，旁边箱子堵住门的房间内可以营救人类 #11。之后顺着罗盘指引会来到一条岩浆河处，顺着下游前进到达熔火洞窟。



通过桥梁后的闸门内只有一只红眼敌人，利用旁边的旋风向上移动回到废城区。跟随罗盘指引踩踏冰霜墙壁到达高台，穿过后向沙漠移动到达扭曲断崖，这里的紫色机关需要使用力量荒魂蓄力救赎飞镖来开启。

到达第一个场景，旋转一次中央的转杠便可以摆荡到对岸，之后旋转的滚轮需要使用静态荒魂的救赎飞镖冻住才能通过。这一片区域的铁甲虫可以使用锤子来破甲。第二个转杠场景，先直接摆荡到达对侧，然后旋转转杠，在转到合适的位置使用静态荒魂的救赎飞镖冻住机关，便可以摆荡通过。



跟随罗盘指引可以看到初代的大型恶魔，非常强力，建议直接无视从他背后的门离开，开启训练区的商店。到达第三个转杠场景，旋转一次转杠，利用冰霜墙壁到达中层，然后再通过冰霜墙壁到达上层可以营救人类 #12。之后回到中层，旋转拉杆并摆荡进入电梯。



通过电梯来到大量木架高低交错的区域，这里会有一个投掷巨石的恶魔。注意一侧山壁上可以使用磁力能力移动，尽头可以获得最后一个滋补核心 #4。



旋转第四个转杠需要先打碎下方的虫茧，按照罗盘指引前进开启回到之前一代恶魔的区域，此时旁边高处的闸门也会打开，利用下方注满的水便可以通过闸门。之后顺着指引到达洼地商店。



前方会来到沙漠，玩家需要观察龙卷风的位置，在它最远的时候用最快的速度冲到地铁内。开启商店后，站在商店旁边的踩踏机关上可以启动传输带，并且还会出现巨石。利用岩石跳到旁边的房间击打机关，开启闸门。玩家先用静态能力冻结水面才能将巨石移动到踩踏机关上。



接下来玩家要走出沙漠，同样用最快的速度冲到对面的地铁站内。击打机关开启捷径，接下来会到达一个谜题房间，玩家需要利用磁力和风让对面的巨石到达这一侧。首先跑到对面的房间，等风停下后将巨石打进场景内的大坑中，然后快速跳入坑中再次击打巨石即可解开谜题。



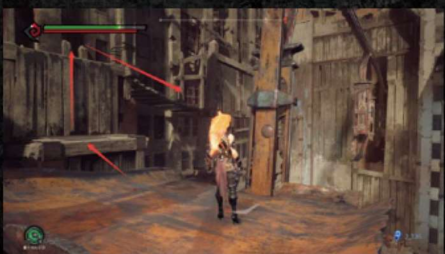
跟随指引离开地铁站后会来到缆车区域，乘坐缆车到达尽头后使用冰霜墙壁到达上层，击打机关停下滚轮，从滚轮的洞口跳进去回到这个区域开始的位置。



跟随指引前进，下图位置可以找到最后一个回春核心 #5。之后从场景内的小洞到达传输带场景。



首先跳上传输带逆行，然后再右拐逆行向下滚动的传输带，利用冰霜墙壁跳到高台，利用风暴荒魂的滑翔能力可以取消落到传输带上的硬直。之后再次跳上缆车，在下图位置跳到左侧的平台上能遇见隐藏 BOSS 格洛克，击败后获得甄选者精华 #4。



先离开格洛克的房间回到刚刚缆车的室外场景，场景最下方能看到两个运行的齿轮滚筒，利用冰冻能力使滚筒静止，然后跳进去可以营救人类 #13 以及找到最终的强化素材精金块 #1。



回到格洛克的房间从另一个出口离开，触发机关后开启下方传输带和右侧的闸门。到达传输带场景，等待两块有冰霜墙壁的岩石到达正确位置时，冻住传输带即可跳到高台上方。顺着指引击打机关后开启两扇闸门，左侧闸门为捷径，右侧闸门为正路，之后会再次遇见龙卷风。



进入地下铁后是一个谜题，玩家先要切换力量荒魂将岩石推到踩踏机关上方，然后立马切换静态荒魂将岩石冻住，再立马切回力量荒魂从对面开启的闸门离开。之后击打机关开启油泵，然后切换火焰荒魂点燃石油摧毁龙卷风，场景内有一个炽热残骸不要错过。接着顺着指引前进乘坐电梯即可触发 BOSS 战。



BOSS战：神怒

第一阶段只需要不断对 BOSS 造成伤害，BOSS 会攻击其他杂兵回血，只要伤害能够追上回血的速度便可安全渡过第一阶段。第二阶段与之前打法无异，不过多了一招将双刀围绕自身回旋，建议使用静态荒魂的技能给自己套上护甲硬吃这招并不断输出。



终章：七宗罪

利用商店回到避难所南区，进入传送门完成 BOSS 二连战后游戏便会通关，之前的流程中已经凑齐了足够玩家提升实力的强化素材，不过其余的关键性收集物品本文还是在最终战之前列出。

隐藏BOSS：阿布拉西斯

从到达下图位置乘坐旋风上去能看到一个电梯，乘坐电梯即可触发隐藏 BOSS 战。想要获得全成就与白金的玩家需要在此处击杀阿布拉西斯。之后从商店回到荒魂之主的密室与其对话，选择饶恕荒魂之主拿到另一个成就 / 奖杯。



重要物品收集

甄选者精华#5

地点：避难所西区

前往下个区域的废墟内有一面冰霜墙壁，跳到上层后会遇见隐藏 BOSS 痛苦，击败后获得甄选者精华 #5。



精金块#2

地点：避难所北区

利用摆荡到达下图位置，途中还能获得一个炽热残骸，进入建筑物内后向下移动即可获得精金块 #2。



精金块#3

地点：白骨之地货舱

与之前的甄选者精华 #2 在同一区域，区域有一块需要移动岩石的场景有冰霜墙壁，跳上冰霜墙壁后走到尽头即可发现精金块 #3。



人类#14

地点：避难所造物者的熔炉

回到铁匠的房间，顺着楼梯向上一直向上前进进入建筑物内，不断向高处跳跃到达尽头，破坏一堆木栅栏后可以看到人类 #14。【59】



人类#15

地点：避难所十字路口

这个区域有巨兽的位置有一处虫茧，破坏后进入可以营救人类 #15。



人类#16

地点：避难所摩天楼

下图位置右侧有一个旋风，飞上去后走到尽头即可发现人类 #16。



人类#17

地点：避难所北区

破坏区域的一处虫茧即可发现人类 #17，虫茧就在流程正路的途中，篝火的附近。



人类#18

地点：幽冥九转岩窟

从商店出来后朝东走会有一段向上的楼梯被虫茧堵住，破坏虫茧后右转上高台，钻进小洞后到达虫巢。接着紧贴着右墙前进，根据下图指引即可发现人类 #18。



人类#19

地点：幽冥九转岩窟

人类 #18 旁边有一个洞口可以落到下层，然后再根据下图的位置再落下一层，走到尽头后即可发现人类 #19。



人类#20

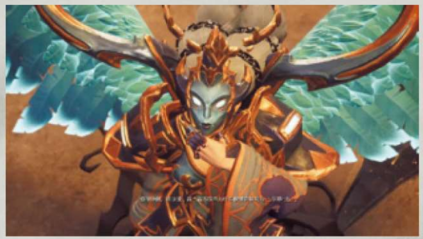
地点：深处下沉轨道

从商店出来后爬上冰霜墙壁，利用磁力能力到达尽头后可以发现炽热残骸和最后的人类 #20。营救所有的人类后可以回到铁匠处升级得到“天启骑士的悲悯”。



BOSS战：傲慢

BOSS 开场后会开启防护罩，利用火焰属性的蓄力飞镖可以造成不错的削弱护盾的效果。之后的战斗主要还是熟悉每一个出招的闪避时机，不断进攻。需要注意 BOSS 从右侧挥过来二连横斩，只能向右侧闪避才能躲开，其他方向哪怕是完美闪避，躲开第一下后也会被第二下命中。二阶段场景中会有一个不断射出激光的雕像，保持雕像 -BOSS- 玩家的站位来躲避激光，时机不好则利用火焰二段跳或者静态荒魂的护甲来抗下攻击。除此之外 BOSS 只多了一招飞扑，和第一阶段没有太大区别。



BOSS战：七宗罪

战斗开始后立马左右闪避躲开 BOSS 的冲刺攻击，攻略方式同样是熟悉每一招的躲避时机，惟一需要注意的是 BOSS 将大剑插进地面后的范围 AOE，如果来不及躲避建议开启静态荒魂的护甲瞬间的无敌时间躲避，并且为自己套上护甲。除了大剑攻击以外，其余攻击不熟练的话不建议去尝试完美闪避。





全成就／白金指南

本作会错过的成就／奖杯仅有“爱管闲事的恶魔”和“临别赠礼”，只要在通关之前都可以触发，具体触发方式见上文流程的末尾。难点主要在于天启难度通关。

收集方面本作有3个独立的存档位，收集数量累计，本作的成就／奖杯要求的是玩家收集到一定数量并非全部收集，因此只要多个存档收集的物品累计超过了成就／要求所需的数量即可，甚至升到50级的成就／奖杯也可以通过一个40级的存档和一个10级的存档来获得。

因此笔者建议玩家任意难度（可随时切换难度），尽可能详细但无需地毯式的探索一周目，之后开启第二个存档位以天启难度速通，可以适当使用一些简单的邪道方法跳过部分流程。

最后，在两个存档都通关后，选择任一存档调到简单难度，补齐剩下需要收集的成就／奖杯。

邪道跳跃

这类游戏总是有着各种各样的邪道跳跃方法，不过大多对于普通玩家而言都太过困难，但本作却有一个非常简单实用的方法。

游戏整体的地图结果呈环形螺旋状，因此许多场景中玩家是可以在高处看到低处的场景，但是跳下去后会被强制传送回地面，例如初始的巨树场景和避难所南区教堂边的悬崖。

方法就是玩家在获得火焰荒魂后从高处跳下，在被传送回地面时会从半空中落下，此时立马在空中二段跳，再次从同一个位置落下便不会被强制传送，顺利落到下层。

野兽模式－在暴乱形态中消灭666个敌人

传送至荒魂陵墓，从商店出来后来到需要玩家找齐三把光剑的大厅，触发场景右侧的踩踏机关来到下一个房间，这里会刷新约为20只左右的敌人。因为两个存档数量累计，两个存档通关后遗留的魂拿来购买暴乱碎片也完全足够击杀666个敌人，解开这个成就／奖杯其实非常简单。



万物平衡－五项附魔都升级至平衡级

升到平衡级需要2×12个任意徽章和1个甄选者精华，除初始BOSS外每击杀一名七宗罪商店会出售天使恶魔徽章各3个，只要别滥用徽章把每个符文都进行强化，两个存档是绝对足够解开这个成就／奖杯的。



灵魂收割者－收集1000000个灵魂

看似数量很多，其实死亡后“跑尸体”拿回来的魂数量也会累计在内，使用道具捏魂数量也计算在内，所以通关后玩家携带大量的魂不断自杀－跑尸体－自杀－跑尸体即可。打个比方，如果玩家拥有50万的魂，那么自杀一次再捡回自己50万的魂便可以获得成就／奖杯。



名称	点数/杯种	取得条件
真是太厉害了	10/白金	解锁游戏内所有内容
真是太厉害了	20/铜	击败嫉妒
尸位素餐	30/铜	击败懒惰
光彩夺目	30/铜	击败贪婪
大梦初醒	30/银	击败贪欲
大快朵颐	30/银	击败暴食
怒发冲冠	30/银	击败愤怒
目中无人	30/银	击败傲慢
每个人都想成为世界主宰	30/银	击败最终的七宗罪
以火制火	10/铜	获得火焰荒魂
力量之王	10/铜	获得力量荒魂
静滞时刻	10/铜	获得静态荒魂
完美风暴	10/铜	获得风暴荒魂
强化！	10/铜	强化一项附魔
你能令三界重返平衡吗?	20/铜	将一项附魔升级至平衡级
万物平衡	30/银	将五项附魔都升级至平衡级
救人一命	5/铜	拯救一名人类
五人为众	10/铜	拯救5名人类
群落之源	20/铜	拯救10名人类
社区推广	25/铜	拯救15名人类
人道主义	30/银	拯救20名人类
这只是个开始	10/铜	升级任意武器
挑战极限	30/银	将任意武器升至满级
魔鬼总在细节之中	10/铜	消灭666个敌人
清洁工	10/铜	捡起500件物品
野兽模式	20/铜	在暴乱形态中消灭666个敌人
人类的守护者	25/银	在任意难度下通关游戏
天启骑士之路	80/银	在普通难度下通关游戏
死神化身	80/金	在天启骑士难度下通关游戏
神圣守护者	20/银	收集50枚天使徽章
恶魔守护者	20/银	收集50枚恶魔徽章
天选之人	15/铜	收集甄选者精华
第一桶金……	10/铜	使用1点属性点数
25点游戏	10/铜	使用25点属性点数
挥金如土	30/银	使用50点属性点数
更大容量	10/铜	升级“拿非利的小憩”容量
最大容量	20/银	升级“拿非利的小憩”容量4次
更多活力	10/铜	升级“拿非利的小憩”治疗量
最大活力	20/银	升级“拿非利的小憩”治疗量4次
爱管闲事的恶魔	30/铜	遇见阿布拉西斯
不摧之躯	10/铜	收集30个精金裂片
不竭之力	10/铜	收集30个精金碎片
不灭意志	10/铜	收集30个精金破片
纯粹之力	10/铜	收集3个精金块
救赎	10/铜	获得“救赎
灵魂收获者	10/铜	收集100000个灵魂
灵魂收割者	20/银	收集1000000个灵魂
丧钟为谁而鸣	10/铜	在不击败乌赛尔的情况下消灭贪欲
爱的拍打	10/铜	击败海怪
临别赠礼	10/铜	从空洞之主处获得最后一件礼物

文 北山杉 美编 01

JUST CAUSE 4



刚刚在上季中解放了自己家乡的瑞可，在本季将目光瞄准了父亲曾经工作过的南美国家索里斯。这个以复杂多变的地形以及奇特的天候著称的国家正在发生一场内乱，一边是名为混沌军团的抵抗组织，另一边是瑞可的老对手——黑手军，瑞可的到来是否会打破两者间的平衡呢？就让我们拭目以待吧。

攻略透解 GUIDE THROUGH

对应游戏版本：1.3.1811.9

通关时间：16 小时

全成就 / 白金时间：80 小时　※Steam 版同步发售

PS4 XOne		
正当防卫4		Square Enix
Just Cause 4		动作冒险 / 中文版
2018年12月4日	本地1人	无对应周边
售价为PS4：475港币，XOne：474.5港币		

系统详解

虽然添加了不少改动，但本作的系统总体上来说和前作差异不大，诸如空投、钩索、解放区域等基本的功能和玩法想必对许多老玩家来说十分熟悉，而新的要素和玩法也是在这些功能的基础上进行拓展来实现的。下面便为大家详细说明本作系统的方方面面。

操作列表

PS4	XOne	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	移动视角
L1	LB	使用钩索 /（长按）发动铰链 /（扩充实境界面）切换目标
R1	RB	使用武器的次要功能 /(长按) 锁定 /（扩充实境界面）切换目标
L2	LT	（长按）瞄准
R2	RT	开火 /（扩充实境界面）追踪 / 取消追踪
L3	LS	扩充实境扫描 /（长按）扩充实境选择
R3	RS	观看后方
△	Y	打开飞鼠装
□	X	装填弹药 /（长按）切换武器
×	A	跳跃 /（在空中时按下）打开降落伞
○	B	近身攻击 /（使用钩索时按下）取消回拉
十字键↑	十字键↑	钩索动作
十字键←/→	十字键←/→	装备钩索装置
十字键↓	十字键↓	放开铰链
触控板	VIEW	开启通讯器
OPTIONS	MENU	开启暂停选单

瑞可的装备

和前作一样，本作中陪伴瑞可大杀四方的支援装备同样由钩索、空投补给、降落伞以及飞鼠装构成。其中，降落伞和飞鼠装的使用方式基本没有太大的变化；钩索则保持了一作一进化的频率，在本作中不仅添加了两个新功能，同时还可以在“钩索装置”和“组件设置”界面下制订自定义组合方案。可供空投的道具种类和数量也有所增加。

钩索

自带动力、可长可短、坚不可摧的钩索是瑞可的招牌武器，不管是在战斗还是移动方面都能给予他极大的帮助。只要在游戏中按下 LB/L1 键，即可向指针所瞄准的方向发射出一条钩索，如果前端吸附到障碍物，钩索便会自动收缩，瑞可便可以借此进行快速移动。在整个过程中，瑞可的身体一直与钩索相连，这让他几乎可以各种角度吸附在任何物体之上，实在是翻山越岭、居家旅行的必备道具。

除了吸附与收缩这两个基本功能之外，本作中经过全面强化的钩索还添加了卷线机、空运机和推进器这三个强化装置，使钩索的功能得到了进一步拓展，这三个装置都需要通过长按 LB/L1 来进行发动。在游戏中，根据不同的状况选择合适的钩索装置往往能够发挥出事半功倍的效果。此外，本作还提供了个性化的钩索设置方案，玩家可通过“装置设置”以及“组件设置”界面来对强化装置的启动方式和细节进行个性化设置。



JUST CAUSE 4 © 2018 Square Enix Ltd.

TIPS | 对付直升机最简单有效的方法是直接使用钩索来到直升机的底部，然后再按下 Y/ △键夺取直升机的控制权。

●钩索装置

在“钩索装置”界面中有A、B、C三个槽位，可以分别设置三种独立的钩索装置方案。玩家可以将卷线机、空运机以及推进器三个装置的启动方式设置为自动、方向键↑、方向键↓，当启动方式被设置为“自动”时，这样玩家在游戏中长按LB/L1放出铰链后，便会自动启动所装备的钩索装置，而方向键↑和方向键↓两个栏位则表示玩家需要按下对应的键位才能发动钩索装置的效果。例如当推进器被设置到方向键↑时，长按LB/L1发射铰链后，还需要按下方向键↑才能够启动推进器装置。

除了启动方式外，玩家还可以对每个装置的效果强度进行设置，强度分为低、中等、高三个档位，将中等力道的空运机装置放到自动栏中，玩家在释放铰链后便会自动触发中等力道的空运机效果（气球浮力为中等）。



●组件设置

在“钩索装置”页面中按下Y/△键便能进入每个装置的“组件设置”页面，在这里可以对每个钩索装置的细节进行设置，例如在空运机的组件设置页面中，就能对空运机的气体、装甲、运动、最大高度、极限效果进行详细设置，以满足各种各样作战需求。值得注意的是，组件设置一开始处于上锁状态，玩家需要持续完成对应的角色任务才能够获得解锁。只有完成了所有的角色任务，才能最大限度地自定义瑞可的钩索装置。

●卷线机

在游戏中长按LB/L1键可以让整条钩索脱离瑞可，形成一条铰链，而卷线机可以让这条铰链持续发动收缩功能，使铰链两端所连接的设施和物品以极快的速度收缩在一起。卷线机的用途十分广泛，玩家经常需要借助它来破坏敌人的设施，例如将铰链的一端连接在一座设施的关键部位，另一端则连接至地面，发动卷线机功能后，便可以将这块关键部件从设施上撕扯下来。

在卷线机设置界面下，玩家可以设置铰链的收缩强度，若将强度设置为“高”，那么铰链的收缩力度将达到最大，对目标造成的撕扯最强，但同时铰链也会有被扯断的风险；而在低强度下，虽然可能无法对一些较为坚固的设施造成破坏，但好处在于铰链不会因为过于强大的收缩力度而被扯断。除此之外，如果玩家持续完成与哈维有关的角色任务，还可以自由定制卷线机的长度、功能、收线速度等细节部分所产生的效果。



●空运机

激活了空运机功能的铰链会在其附着的物体上弹出一个气球，持续对该物体施加一个向上的浮力，当气球的数量到达一定程度后，便有可能带动物体一起升到空中。

在空运机设置界面下，玩家可以通过调整气球的充气量来调节其产生浮力的大小，而如果完成与沙监多有关的角色任务，还可以对气球的坚韧程度、充气方向进行设置，使空运机在实战中具有更大的作用。



▲将空运机的气球设置为“敌人无法伤害”后，气球可瞬间变成坚硬不催的装甲，在战斗中帮助玩家抵挡大量伤害。

●推进器

当带有推进器的铰链附着在物体表面时，前者会朝反方向射出一团火焰，从而对物体产生持续的推力。和空运机一样，当推进器的数量足够多时，便能强行改变一些诸如坦克、军舰等大型物体的运动轨迹。此外，玩家也可以将推进器附着在自己驾驶的载具后部，从而极大地提升载具的速度，当然，这么做的前提是要计算清楚推进器的力度、附着的位置以及数量，否则很有可能发生超出玩家控制的状况。

此外，如果完成与嘉兰德有关的角色任务，还可以在“推进器组件”页面下调整推进器的持续时间、燃烧效果以及推动方向等参数，以此来进一步增加其在战斗中的作用。笔者强力推荐各位玩家将推进器的燃烧效果设置为“超频爆炸”，可以使发出去的钩索秒变“遥控炸弹”，在破坏设施以及对付诸如泰坦、超级精英、防爆盾兵时能够起到重要作用。



■空投补给

作为一名真正的“万人敌”，上天入地，无所不能的瑞可能够驾驭各种各样的武器和载具，从步枪到轨道炮，从摩托车到征服者战舰可谓样样精通，根据不同的任务选择与之对应的装备能够极大地减轻任务难度，空投补给便是其中重要的一环。

本作的空投补给由飞行员来完成，玩家需要招募足够多的飞行员才能一次性空投更多的装备。飞行员的数量会随着混沌军团等级的提升而逐步解锁，玩家最多可拥有7名执行空投的飞行员（需要混沌军

TIPS | 本作有掉落伤害，因此瑞可不能再像前作可以那样“用脸着陆”了。

团等级达到 14 级）。由于飞行员在完成一次空投后会有一段冷却时间，等待冷却时间完成后才能再次执行空投，也就是说玩家最多可以一次性获得 7 件空投道具。除了冷却时间外，每件空投补给在短时间内还有数量限制，一旦空投超过 3 件同样的补给后，便需要等待工厂进行补充，玩家可以通过拿下索里斯境内的工厂来缩短补给的补充时间，具体的工厂名单可以前往“空投补给”页面进行查看。

值得注意的是，玩家无法在游戏一开始就获得所有的空投补给，需要通过占领地区、推进任务、完成特技挑战来逐步解锁。



降落伞和飞鼠装

和钩索一样，降落伞和飞鼠装算是瑞可的老搭档了，这两件装备能够让瑞可在空中保持长时间的飞行和移动，再配合钩索，移动效率甚至能够超越了不少地面载具。

●无限飞行技巧

在前作中十分流行的“无限飞行技巧”在本作中同样适用，这个技巧的操作方法十分简单，只需反复切换降落伞和飞鼠装便可，具体做法是首先打开降落伞，由于降落伞在打开后可以产生一个短暂的浮力，借助这股浮力使瑞可在空中的高度上升到最高点，然后再趁机打开飞鼠装，让瑞可向前滑行一段距离，等到高度开始下降后，再次打开降落伞重复之前的操作便能使瑞可永远保持在空中飞行。



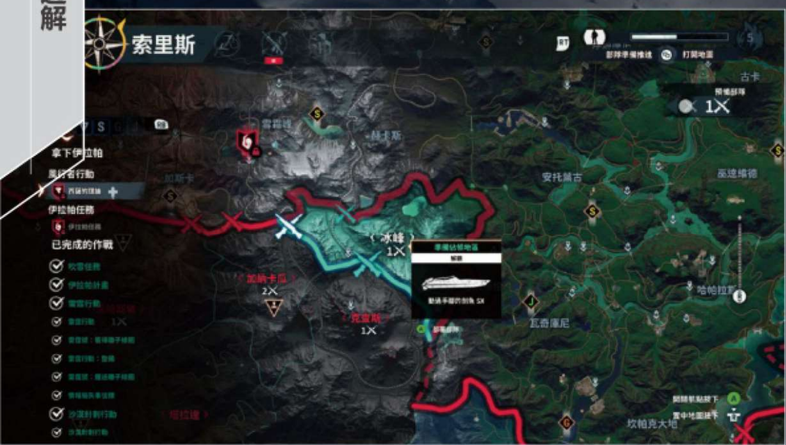
解放索里斯

前线

本作的故事发生在一个虚构的国家“索里斯”中，这个国家的大部分地区被邪恶的佣兵组织黑手军所控制，瑞可需要与抵抗组织混沌军团一起站上前线，从黑手军的统治下解放整个国家。

在本作中，按照城市和据点的不同可将索里斯划分为数十个小地区，游戏开始时，大部分地区都处于“未解放”状态，只有完成“区域袭击”任务才能使这些地区变为解放状态，而未解放地区与解放地区之间的边界就是前线。

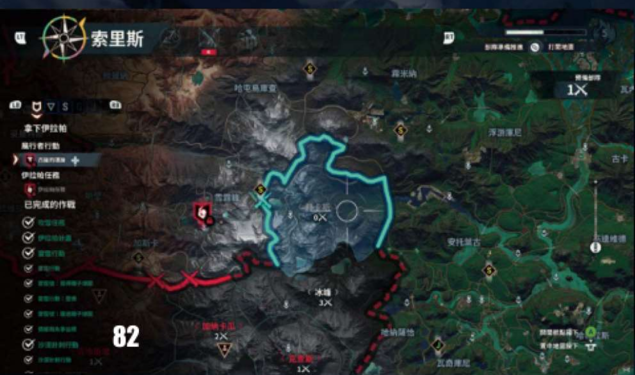
前线在游戏地图界面下以红色和蓝色线条进行表示，其中红色的实线代表混沌军团与黑手军激战正酣的地带，在红色实线之后的区域中完成“区域袭击”任务即可将前线往前推进；红色虚线的两侧都是已经被混沌军团所解放的区域，在虚线的周围不会发生大规模的战斗。完成“区域袭击”任务后，红色实线就会变为蓝色，蓝色线条上通常会有一个代表部署部队的图标（两杆枪交叉），即表示玩家可以使用这些部队来推进前线，这时只要将光标移至想要推进前线的地区名上，再按下 A/× 键即可拿下该地区。



▲推进前



▲推进后



预备部队

要想解放一个地区，首先需要有足够的预备部队，解放每个区域所需的预备部队数量各不相同，它们会在地区名称的下方显示出来，玩家已经拥有的预备部队则显示在地图界面的右上角。预备部队的数量和混乱值挂钩，当玩家的混乱值积满混乱条便能提升混沌军团等级，每提升一级都可以获得 2 个预备部队。除此之外，玩家还可以通过解放一些特定的地区来获得额外的预备部队，如果一个未解放的地区与 2 个以上的已解放地区相邻，那么解放这个地区不但不需要消耗预备部队，有时反而还会给予玩家额外的预备部队作为奖励。因此玩家在解放地区时，要注意当前地区所需的预备部队数量，在拥有的预备部队不太充足的情况下尽量优先解放那些可以增加预备部队的地区。

◀如图所示，与多个已解放地区接壤的赫卡斯无需消耗任何预备部队即可完成解放。

混沌军团等级

在游戏界面的右上角有一个混乱条，当玩家累积的混乱值将混乱条积满，即可让混沌军团等级提升一级。和前作一样，玩家需要通过击杀敌人、破坏敌军的设施来积累混乱值，此外，发现新地点、完成特技项目也可以获得混乱值奖励。

PS：在破坏敌军设施时，尽量选择那些表面涂有红色油漆的设施进行破坏，这样才能获得更多的混乱度。


▲表面涂油红色油漆的黑手军设施。

黑手军

作为本作的反派，黑手军拥有十分丰富的兵种，不同兵种之间的作战方式差异很大，如果不提前了解他们的作战方式，很容易就会在战斗中吃亏，下面便为大家详细介绍除了士兵以及精英士兵以外各个兵种以及电磁加农炮的主要作战方式以及应对方法。

●魅影

前作的魅影在本作中拥有了隐形的能力，在隐形期间，他们会淡化至几乎看不见的状态，但要是仔细辨认的话，还是能够看清他们的轮廓。在隐形时，魅影会装填一颗威力巨大的子弹，这时便要小心了，因为一旦他们脱离隐形状态，便会向瑞可发射这枚子弹。在没有隐形时，魅影的移动十分灵活，他们会不断躲避玩家的瞄准并且寻找合适的掩体，想要击中他们十分困难。

对付魅影时，建议玩家使用钩索来快速抵达他们的身边，使其无处躲藏，再配合霰弹枪、空气枪等作用范围较大的枪械进行攻击。如果魅影进入隐身状态，并且此时战场上还有其他敌人，可以先暂时将他放弃，使用钩索快速离开，等他们显出身形后再回过头来对他们发起攻击。



●狙击手

狙击手能够在远距离精确瞄准他们的目标，一旦玩家暴露在他们的视线下，便会使用红外瞄准器不断跟踪玩家的移动，很难摆脱。在战场上如果发现身边出现了红色瞄准线，即表明附近有狙击手正在对你发起攻击，这时应当立即使用钩索快速躲进掩体后面，并利用红外线来确认狙击手的具体方位，等待后者攻击落空后再第一时间将其解决。



●泰坦

泰坦的防御力极高，能够一次性承受大量伤害，所以和他正面对轰不是一个明智的选择。他的武器是一把磁轨炮，会发出蓝色的激光来追踪玩家的行动，随后再发射出一道射速非常高的子弹，伤害巨大。不仅如此，泰坦有时还会使用一种威力更加强大的红色子弹，并且还能发射无人机。

泰坦是一个对玩家威胁极大的兵种，一旦发现就必须不顾一切地将其消灭，否则他们会令玩家陷入相当大的麻烦之中。泰坦的磁轨炮在发射前需要一段时间进行充能，这时是玩家最好的躲避时机，否则一旦发射，几乎无法躲避。鉴于泰坦惊人的防御力，在被大量敌人围攻的情况下，玩家最好使用卷线机或者推进器来让他们快速脱离战场。



●榴弹兵

榴弹兵是一个相当麻烦的角色，他们会使用榴弹枪不断朝玩家所在的方向射出大量榴弹，一旦没有及时逃离爆炸范围，便会受到较大的伤害甚至死亡。要对付榴弹兵，笔者推荐使用钩索主动向其靠近，接近到一定的距离时，榴弹兵便会将武器切换成冲锋枪，此时他们对玩家的威胁便会大幅降低。不过要注意榴弹兵在死亡时会一次性掉落大量榴弹在身边爆炸，因此在击杀时注意不要过于接近他们。



●超级精英

超级精英的防御力比泰坦还要高，玩家想要击杀他们需要耗费大量时间和弹药，并且这种敌人还会免疫钩索攻击，基本上是玩家在战场上能够遇到的最棘手的敌人。所幸的是，超级精英出现的次数并不多，并且伤害也一般般。要想快速解决超级精英，除了用火箭筒狂轰滥炸之外（大概需要 5 发火箭弹），在射击时注意瞄准他们的头部进行射击，伤害更高。



●机关枪枪手

机关枪枪手的武器是一把特殊的防护盾枪，这把枪可以切换成一个简易的护盾形态，为机关枪枪手提供有力的防护，但与防爆盾兵不同的是，防护盾枪提供的防护盾只能覆盖机关枪枪手的身体部分，无法遮挡头部，因此玩家只需瞄准敌人的头部进行射击即可将他干掉。



●防爆盾兵

防爆盾兵携带有一个大型防爆盾，这让他们拥有极强的防御力。在战斗中，防爆盾兵会根据玩家所在的位置来改变盾牌的朝向，因此想要通过走位来攻击躲藏在防爆盾后的士兵的方法是行不通的。

对付防爆盾兵，笔者推荐使用榴弹枪或者霰弹枪自带的副武器闪光弹来破防，当闪光弹在防爆盾兵面前爆炸后，便会使他们暂时丢掉防爆盾，此时便是击杀他们的最好时机。



●电磁加农炮

作为黑手军最强大的攻击武器，电磁加农炮拥有电磁炮以及飞弹两种攻击手段，一旦发现瑞可，它便会用电磁炮发动攻击，而瑞可一旦躲藏起来，又会切换至带有跟踪功能的飞弹，令人防不胜防。要想摧毁加农炮，首先必须找到它的弱点。电磁加农炮的弱点有两个，分别位于电磁炮的前后侧，上面覆盖有黄色的防护板。玩家需要先用卷线机将防护板从加农炮上扯下来才能攻击到里面的弱点。由于加农炮会跟随玩家的方向而自动转向，因此在摧毁弱点之前，最好使用铰链将整座加农炮固定在一个方向，这样才能更好地进行下一步操作。



●火箭筒兵

火箭筒兵，顾名思义，他们的武器是一根威力巨大的火箭筒。当火箭筒兵瞄准玩家时，会发出一道绿色的激光，玩家可据此来定位火箭筒兵的具体位置。火箭筒的威力虽大，但射速较泰坦的磁轨炮更慢，在发现绿色的激光后，玩家只要立即使用钩索来逃离现场便可安然无恙。而一旦被玩家找到具体的位置，火箭筒兵脆弱的防御力就成了他们的致命弱点。



任务

●作战行动

作战行动是本作的主线任务，数量共有 6 个，分别为吹雪任务、伊拉帕计划、雷霆行动、风行者行动、沙漠针刺行动、伊拉帕行动。前两个行动带有教学性质，后四个每个都对应一种极端天气，大部分作战行动都需要玩家解放一些关键地区后才能触发，玩家可在地图界面下将光标移至对应的作战行动上，即可看到作战行动的触发条件。



●区域袭击

在游戏中，大部分未解放的地区中都有一个“区域袭击”任务，这些任务的图标为倒三角形，只有完成一个地区的“区域袭击”任务才能对该地区实施解放并且推进前线。本作的“区域袭击”任务共有31个，内容多种多样，有的需要玩家破坏黑手军的重要设施，有的要求玩家在时限内拆除黑手军设置的汽车炸弹，还有一些“区域袭击”任务则是解锁本作主线任务——作战行动的前提条件，要想通关，除了完成作战行动以外，还必须做完所有的“区域袭击”任务。



●角色任务

除了作战行动和区域袭击外，本作还有不少角色任务，角色任务类似支线，不影响游戏通关，但完成对应角色的任务能够解锁更多的空投补给，并获得角色经验值，后者可以用来提升瑞可的钩索的性能，并且提供更加自定义化的钩索组合方案。角色任务按照角色的不同共分为三类，分别为沙监多、哈维和嘉兰德角色任务，其中沙监多的任务内容大多是与混沌军团的新兵一起执行各种各样的任务，嘉兰德的任务则要求玩家完成精彩的特技动作，哈维任务则需要玩家探索隐藏在索里斯境内的各大古墓，发掘那些失落的遗迹与历史。



全作战行动攻略指南

●吹雪任务

1. 这是游戏的初始任务，相当于一个大型教学关。开场后跟着左上角的任务指示一步步熟悉钩锁和降落伞的使用，随后一路来到伊拉帕堡垒上方的存取控制台前。按照任务指示骇入控制台后，需要在控制台的信号范围内停留一段时间，而此时周围会有不少黑手军向瑞可发起攻击。

2. 控制台的信号范围其实覆盖了整个露天平台，因此不必一直待在控制台的附近成为人型靶子，借助钩索和降落伞进行快速移动来拖延时间。如果想要战斗的话可以打开控制台旁边的武器箱，里面有一根火箭筒以及一把榴弹枪，这两把武器足够玩家在这里大肆破坏一把了。



▲建议首先用火箭筒干掉这个用机关枪不断射击的家伙。

3. 进入一段剧情后来到混沌军团的大本营——阿比兹莫，根据任务指示找到米拉后再次进入一段剧情，随后按照提示使用飞鼠装前往不远处的瓦希尔斯弹药厂。

4. 按下RS/R3启动AR实境扫描后即可得到发电机建筑的位置，来到第一座建筑的门口，按照教学提示对门边的油桶发射一条铰链（这条铰链自带卷线机功能），并将它与建筑的铁门连接起来。打开铁门后，通过同样的方法将发电机的防护门扯开，即可破坏里面的发电机。接下来如法炮制，破坏其余两座发电机后便能打开电气室的大门。

5. 进入电气室后，在左右两侧分别找到两个断路器。对准断路器下部的栏杆按住LB/L1发动铰链，再将另一端吸附在断路器的顶部，即可扳动断路器为电气室供电，随后再来到位于电气室中央的控制台，打开电源并且关上工厂大门。

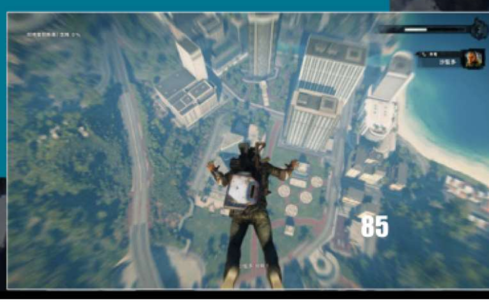


6. 等待一段时间后，按照教学指示在地图上推进前线，随后打开工厂大门与米拉汇合，即可完成作战行动。

●伊拉帕计划

1. 这是一个有关空投补给的教学任务。开始任务后，按照提示在地图界面下选择戈雅地区并按下Y/△键呼叫飞行员将瑞可空投至目标地点。与伊兹会面后，打开空投补给菜单并选择一架“因赛冯通用直升机”，将其空投至瑞可所在的大厦楼顶。

2. 驾驶直升机飞往卡帕克瞭望台，与米拉会面后即可完成作战行动。



●雷霆行动

1. 按照任务指示前往哈帕拉斯地区，在一个山顶找到一架失事的直升机，从中取得情报局失事的信标。

2. 拿下浮游库尼地区后即可激活“雷霆号：获得离子线圈”分支任务，按照任务指示分别前往三个地点扳动断路器部署避雷针，当第一个避雷针部署完毕后，该地区便会引来雷暴的袭击，这时不要使用飞鼠装或者降落伞在空中飞行，以免被落雷击中，最好在地面连续使用钩索进行快速移动。



▲当瑞可的身上出现许多闪烁的电弧时，表明他已经被落雷盯上了，这时需要尽快降低高度进行躲避。

3. 避雷针部署完成后前往控制台部署离子线圈，注意这时即使是在地面上移动也有被落雷击中的风险，因此当瑞可身上开始出现电弧后，应当立即使用钩索加快移动速度，躲避落雷的轰击。将离子线圈部署完成后，只需再次回到控制台重新部署一次避雷针即可完成分支任务。

4. 解放瓦内河三角洲地区后，前往陨星研究所即可触发分支任务“雷霆号：运送离子线圈”。首先驾驶装甲运输车抵达目标地点光荣船厂，一路上会碰到许多黑手军围追堵截，注意这时不要停车，一边开车一边按住RB/R1 键清理面前的敌人即可，优先解决空中的黑手军直升机。

5. 安全抵达光荣船厂后，和在此驻防的混沌军团一起消灭剩余的黑手军即可完成分支任务。

6. 完成前期的分支任务后，即可前往瓦希尔斯弹药厂触发雷霆行动。玩家需要驾驶经过改装后的雷霆号前往核心所在的第二区，途中无论是水上还是岸边都有不少黑手军守卫，注意多用船上的迫击炮进行回击，但同时要注意不要让船撞到岸上或者码头，否则很容易便会损坏雷霆号。此外，途中有一段水道布满了水雷，对雷霆号的船体威胁较大，建议先在远处停下，使用迫击炮清理出一片安全的区域后再继续向前行驶。



▲小心这里的水雷。

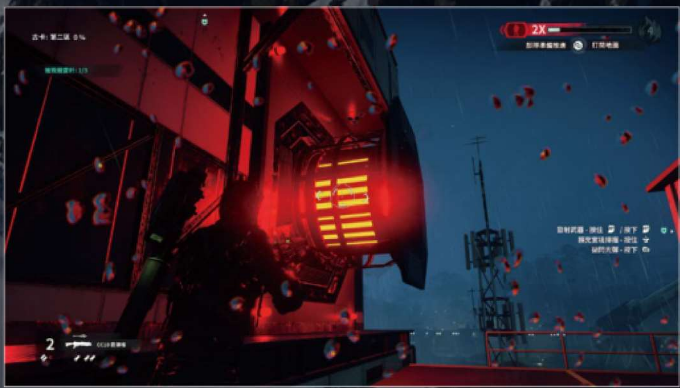
7. 在到达第二区之前，会经过一道船闸，瑞可需要到岸边摧毁两座发电机才能够通过船闸。船闸的位置已经为玩家标示出来了，接下来要做的只是过去将它们摧毁即可。此外要注意的是，岸边的守卫中有一个泰坦，一定要先把他干掉再去摧毁发电机，否则泰坦的磁轨炮会对瑞可的行动造成较大的阻碍。摧毁发电机后，驾驶雷霆号撞开已经断电的船闸，继续向第二区进发。

8. 从船闸到第二区的途中便会进入雷暴区域，但由于瑞可所驾驶的雷霆号是经过防雷改装的，因此雷暴反而成了沿岸组织拦截的黑手军的噩梦。直接驾驶雷霆号全速前进即可，在雷暴的干扰下敌人对雷霆号基本产生不了太大的威胁。



▲雷电会自动帮你解决所有敌人。

9. 到达第二区后，瑞可需要摧毁设施内的 3 座避雷针才能对闪电核心发起攻击，和之前的发电机一样，游戏会自动为玩家标出避雷针的具体位置。在破坏避雷针时，需要先在避雷针的底部两端分别找到两个正在旋转的涡轮，将它们摧毁后即可破坏避雷针。此外还需注意的是，在第一根避雷针被破坏后，玩家在移动时就必须要注意落雷的影响了，和之前一样，尽量使用钩索贴近地面快速移动，不要在空中或是某个开阔的位置长时间停留。



▲摧毁涡轮即可破坏避雷针。

10. 摧毁所有避雷针后，还需要摧毁核心支架上的 3 个磁力锁才能将包裹闪电核心的防护罩彻底破坏。磁力锁十分坚固，即使用火箭筒进行攻击也需要两发才能摧毁一个磁力锁。如果弹药不足，可在闪电核心下方的平台上（如下图所示）找到一个武器箱，从里面可以再获得一根火箭筒。摧毁所有磁力锁后，即可让闪电核心袒露在外，这时便可以返回雷霆号，使用船上的迫击炮对毫无防护的闪电核心发动最后的致命一击。



 TIPS | 每做一个“区域袭击”任务，最好将黑手军设施中的所有可破坏设施全部摧毁，这样在通关时便能使混沌军团等级到达满级。

●沙漠针刺行动

1. 解放峭壁地区后，前往地牢与兰扎莫拉雷斯见面并触发一段剧情，随后开始进行沙漠针刺行动的前期准备。

2. 拿下马拉维拉地区后，前往克查斯地区东南方向的一座车站触发分支任务“沙漠针刺：列车抢劫”。接下来驾驶车站旁的雪地摩托向目标列车靠近，当列车进入瑞可的钩索射程后，对列车射出钩索并借此登上车顶。之后沿着车顶往前走，一路来到第三节列车加农炮的顶部，按下 Y/△ 键夺取列车加农炮的控制权。接下来就可以使用它向沿途的黑手军射击，保护列车的安全。



3. 抵达特兰奇拉车站时，列车会因为电力不足而停车，这时需要玩家离开加农炮，找到并骇入车站的控制台来恢复列车的电力。车站内有不少黑手军守卫，建议玩家先用列车炮将四周的敌人清理干净后再去找控制台，否则在骇入控制台时非常容易被敌人的火力打断。

4. 从特兰奇拉车站出来后继续向卸货地点进发，抵达目标地点后按照指示来到车头与第二节车厢的连接处，用枪射断车厢之间的铁钩便可使车头与车厢互相分离，随后进入一段剧情。

5. 由于失去了列车头的拉动，玩家只能借助货箱里的列车炮与敌人进行周旋，这里建议优先攻击直升机和坦克，确保在时限内保持列车炮台不被摧毁，注意途中还需要提前击毁数列朝瑞可驶来的火车，否则列车炮台便会被直接撞毁。一直坚持到混沌军团的援军到来之时即可完成分支任务。



6. 解放雪霜峰后前往哈洛斯坡与荒地交界处的一座车站开始进行沙漠针刺行动。随后玩家需要驾驶列车炮护送沙漠针刺列车前往第一区，整个过程和之前抢夺列车的分支任务很相似，仍然优先解决沿途的坦克以及直升机，至于步兵的射击则可以不用管。途中还要注意有四个地段设有路障，要提前用列车炮将它们清理掉，不要因为注意力全部放在沿途的敌人上面而忽略了路障。在即将到达第一区之前，列车会停下来进行修理，在此期间的敌人主要来自空中，注意提防从四面八方飞过来的直升机以及轰炸机，最好在它们刚一露头时便将其干掉。



7. 到达第一区后，在沙尘暴到来之前还需要继续操作列车炮应对敌人的攻击，但由于这时的敌人以步兵为主，以列车炮的威力很容易就能摆平他们。等到沙尘暴到来之后，便可以离开列车炮前往标示出来的地点接入核心维修控制台，接着再根据地面上的红色指示灯分别摧毁设施里的 3 个冷却系统。由于在沙尘暴天气中飞鼠装和降落伞的飞行将会变得难以控制，因此最好使用钩索在地面上进行移动。途中遇到的敌人可以不用管，因为在沙尘暴中他们和玩家一样，视野会受到严重限制。

8. 找到冷却系统后，首先需要在它身上找到两个黄色的防护板，用钩索将其扯掉后即可露出里面的弱点。等到两个弱点全都被摧毁后，冷却系统的核心便会从顶部伸出来，接下来只需将其破坏掉便能彻底摧毁整座冷却系统。



▲冷却系统的弱点。

9. 摧毁所有冷却系统后返回至列车附近，骇入之前的控制台使沙尘暴的控制核心显露出来，再次进入列车炮，对准核心开上数炮即可完成作战行动。

●风行者行动

1. 解放印地查耶斯岛后前往机场与米拉的同事西萨见面，从他口中得知，索里斯频发的自然灾害背后有着人为因素的推动。瑞可需要找到龙卷风，并跳进它的风眼里，寻找控制龙卷风生成的装置。

2. 按照任务指示前往第三区，西萨会到这里来取走制造风暴追逐者的天气控制机，瑞可需要一路护送这些装备抵达安全地点。黑手军会在途中设置一个路障，直接用火箭炮轰开后，按照米拉的指示再破坏 3 处地对空发射台，以确保运输机的正常飞行。



▲破坏对空发射台时最好准备一根火箭筒。

3. 摧毁地对空发射台后，剩下的敌人主要来自空中，建议使用空投运送一架武装直升机跟在西萨所乘坐的运输机附近，如此便能高效地干掉不断靠近过来黑手军直升机。抵达普里沙汽车工厂后，启动升降机序列即可触发剧情。

4. 按照任务指引进入首都区偷走一辆黑手军的坦克，驾驶坦克开往伏击地点的过程中会有许多黑手军前来阻截，注意优先对付火力强大的直升机和坦克。到达伏击区后，需要在此处抵抗黑手军两分半钟，才能等到援军的到来。直升机和坦克仍然是需要

重点照顾的对象，相比起来黑手军的其他火力对坦克的伤害则微乎其微。玩家自身的位置也要谨慎选择，尽量待在混沌军团阵地的后面，不让敌人近身，如此才能发挥出坦克火炮的威力，只要保证坦克不被破坏，威力巨大的火炮便能横扫一切前来进犯的敌人。


▲一夫当关，万夫莫开。

5. 前往风区开始进行风行者行动，首先跟随指示前往风力加农炮所在的据点，清理占领此处的黑手军敌人。找到风力加农炮后，还需要破坏这里的两座风力加农炮才能让龙卷风的运行轨迹不被黑手军控制。要想破坏风力加农炮，首先需要找到并破坏两侧的红色燃烧室，然后再来到炮管后部破坏进气口即可将风力加农炮彻底摧毁。

6. 摧毁第一座风力加农炮后，在靠近入口的天花板上可以找到一条裂缝，从这里即可来到第二座风力加农炮所在的区域。如法炮制将第二座风力加农炮摧毁后，前往峡谷对面的另一座矿坑，在最深处即可找到第三座风力加农炮。


▲第二座风力加农炮的位置隐藏得很隐蔽。

7. 摧毁所有风力加农炮后，按照任务指示找到并驾驶风暴追逐者开始追逐龙卷风。注意，在靠近龙卷风时不要使用降落伞或飞鼠装，这两件装备无法抵抗龙卷风周围紊乱的风力，从而导致瑞可无法正确地调整自己的位置并进行移动，这时就应当老老实实待在车内。

8. 由于风暴追逐者能够抗衡龙卷风强大的风力，因此只需按照驾驶普通车辆的方式一直跟随在龙卷风后面即可，途中，米拉会要求瑞可前往努艾瓦沃兹机场，那里有黑手军临时设置的 4 座风力加农炮，只有将它们全部摧毁后才能确保龙卷风按照混沌军团计划中的路线行进。摧毁加农炮的步骤在上文已经提过（第 5 步），这里还要多注意一下周围的狙击手以及榴弹兵，如果不将他们一网打尽的话，会对瑞可的破坏行动造成不小的干扰。



9. 按照任务指示前往被黑手军包围的西萨以及风暴追逐者身边，击败围攻的黑手军后即可进入一段剧情：混沌军团成功将龙卷风引入指定地点并用风力加农炮固定它的移动，但收到消息的黑手军趁机会接近这些加农炮企图将它们破坏，瑞可需要独自一人粉碎黑手军的阴谋，保护风力加农炮不受破坏。前来进犯的敌人主要以机关枪手、火箭筒兵、防爆盾兵、普通士兵为主，最后还会出动一架直升机。在战斗时优先干掉伤害能力较高的火箭筒兵和直升机，注意，在面对直升机时不要使用钩索去直接夺取控制权，这样很容易就会被龙卷风不断增强的风力所影响，一旦被吸附到龙卷风中心，要想出来可没那么容易，尽量使用火箭筒或者枪械将其射落吧。

10. 持续保护风力加农炮一段时间后，等待龙卷风的风力增长到一定程度时，米拉会命令瑞可跳进风眼里寻找里面黑手军所制造的核心装置，这时只需从楼顶跳下并打开飞鼠装朝龙卷风飞过去便可，靠近龙卷风时会自动触发最后的剧情。

●伊拉帕任务

1. 根据任务指引前往雪霜峰附近的阿塔拉雅车站，触发一段剧情后护送列车“雪针刺”前往伊拉帕。到达伊拉帕车站时，黑手军会切断轨道电源来阻止列车行进，玩家需要找到并扳动车站内部的两个断路器来为轨道供电。游戏会自动标注出两个断路器的位置，车站内的敌人虽多，但这次瑞可也不再是单打独斗，在混沌军团的火力支援下很容易就可以达成目标。

2. 接下来驾驶风暴追逐者前往伊拉帕堡垒，抵达目标地点后，玩家需要想办法找到并破坏两个为大门供电的发电机才能打开紧锁的大门。由于此时正值雷暴天气，因此注意避免使用降落伞或者飞鼠装在空中飞行。第一个发电机位于图 1 所示的位置，隐藏在一个建筑内，通过建筑外的黄色装置即可打开建筑门；第二个发电机的位置如图 2 所示，和第一个发电机一样，需要先打开卷帘门后才能找到它。





3. 打开大门后进入伊拉帕内部，一路上的敌人都不强，直接闯入深处，找到并骇入这里的控制台来解锁通往更深处的大门。控制台附近有不少黑手军守卫，注意优先清理安装在墙上的自动机枪以及靠近控制台区域的敌人，确保在骇入时不受干扰。打开门后，即可发现一部通往地下设施的电梯，但电梯前有一名超

级精英守卫。此时可以选择无视他，直接强行按下电梯并前往地下，也可以将周围的普通士兵全部干掉后，再和他进行一对一对抗。由于解决一名精英士兵需要耗费不少子弹，因此不推荐这种做法。建议玩家采用第一种办法，先将超级精英引到一个障碍物后面，使用钩索快速回到电梯旁骇入控制装置，前往地下。



▲墙上的自动机枪需要优先解决，否则即使是瑞可也无法长时间忍受它的火力。

4. 抵达地下后即可找到黑手军用来控制暴风雪的核心装置，使用火箭筒（附近有一个武器补给箱）分别摧毁装置上的 4 个稳定器，随后再来到核心顶部，通过 USB 输入病毒即可彻底摧毁核心。

5. 一段剧情过后，进入山上的堡垒，按照任务指示使用任务控制台来解锁涡轮，随后需要找到并摧毁两座涡轮。注意，在摧毁涡轮之前要优先破坏涡轮顶部的自动机枪。摧毁两座涡轮后，继续按照任务指示前往下一个地点摧毁第三座涡轮，这座涡轮附近的守卫比前两座要严密得多，不仅有泰坦、防爆盾兵等强力兵种，还有一座威力巨大的加农炮，注意借助掩体来躲避敌人凶猛的火力，切记避免正面迎敌，尤其是加农炮，必须要用铰链将它固定住再去摧毁涡轮，这样行动的过程才会顺利得多。



▲从紧闭的大门上方的空隙即可进入堡垒内部。

6. 摧毁所有涡轮后，跟随任务指示前往堡垒上层的埃斯宾诺沙办公室，在办公室门前守卫着不少黑手军士兵，兵种构成为泰坦、魅影和防爆盾兵，看起来阵容十分强力，但他们不会一起出现，而是分批登场，所以击破起来难度不高。如果感觉困难的话，还可以利用附近武器箱中的空气枪来更有效地对付围攻的敌人。此外，途中还会有数架直升机从窗外向瑞可射击，直接用钩索夺取控制权的方式即可轻松解决。摧毁最后一架直升机后，游戏便会迎来最终结局。



成就 / 奖杯列表

名称	点数 / 杯种	取得条件
瑞可到此一游	80/ 白金	获得《正当防卫 4》的所有成就 / 奖杯
蝎子的故事	50/ 金	占领伊拉帕
环游世界	50/ 金	发现游戏内的所有地点
补给充足	50/ 金	取得所有空投补给蓝图
好大一支枪	40/ 银	完成沙漠针刺行动
如果我跳进龙卷风呢？	40/ 银	完成风行者行动
放马过来！	40/ 银	完成雷霆行动
完整的混沌军团	30/ 银	达到混沌军团等级 14
以此为家	50/ 金	占领所有地区
我是谁	30/ 银	令每项成就都登上排行榜
我喜欢有得选择	50/ 金	解锁所有的钩索组件
幻影英雄	30/ 银	帮助嘉兰德·金完成她的电影
知识就是力量	30/ 银	找出失落的奥托伦戈之墓的秘密
他叫路易斯	25/ 银	帮助沙监多阻止一次黑手军增援的入侵
带路吧	25/ 铜	找到所有古代雕像
极速快感	15/ 铜	拍下所有的竞速特技
……跌得越重	20/ 铜	摧毁所有监视飞船
特技车神	15/ 铜	拍下所有运输工具特技
特技飞人	20/ 铜	拍下所有的飞鼠装特技

名称	点数 / 杯种	取得条件
搞定了	25/ 铜	占领所有工厂
不羁之心	15/ 铜	发现 50% 可以发现的地点
我的归宿	15/ 铜	站上索里斯的最高点
立体弹珠台	15/ 铜	使用 PBX 4 型霰弹枪的次要火力“弹射”摧毁一辆载具
乳牛伪装	25/ 铜	在一次游戏内使用母牛炮把 10 个黑手军变成母牛
勇者无敌	20/ 铜	驾驶飞机撞上另一架飞行中的飞机
硬汉瑞可	10/ 铜	招募所有飞行员
更好的爱	20/ 铜	只使用空运机累计达 15 分钟，不可以启动推进器和卷线机
热门金曲	25/ 铜	只使用卷线机累计达 15 分钟，不可以启动推进器和空运机
升空	25/ 铜	只是用推进器累计达 15 分钟，不可以启动空运机和卷线机
欣赏我的尾灯吧	25/ 铜	手动追踪成就时超越别人的分数
让我自我介绍	10/ 铜	帮助沙监多完成突击行动、与神秘的哈维·韦尔塔见面、并到拍摄现场找嘉兰德·金
藏而不用	25/ 铜	取得所有小型武器和重型武器的蓝图
解除炸弹	25/ 铜	清除索里斯的码头中所有动过手脚的运输工具
混乱成果	30/ 铜	注满混乱条以提升混沌军团等级

TIPS | 母牛炮的子弹无限，但只能把敌人变成奶牛，无法对他们产生伤害，而且变作奶牛的敌人仍然会拿起武器向你攻击。

重难点成就 / 奖杯指南

与前作相比，本作的全成就 / 白金难度要低很多，尤其是特技部分的难度直线降低，但相对的，多达 400 个以上的特技数量仍然需要玩家刷上数十小时，因此“极速快感”“特技车神”“特技飞人”这三个也成为了本作最耗时间的成就 / 奖杯。至于其余的成就 / 奖杯，除了需要混沌军团等级达到满级才能解锁的“完整的混沌军团”需要手动刷上数个小时以外，其余的成就 / 奖杯基本上都可以在完成主线任务时顺手进行解锁。

环游世界 / 带路吧 / 我的归宿 / 乳牛伪装



▲只有当雕像从地下升起后才会纳入成就 / 奖杯计算。

这 4 个成就 / 奖杯的具体地点详见本文最后的全地点地图部分，其中“环游世界”和“我的归宿”只要按图索骥，去到对应的地点即可，这里重点说说“带路吧”和“乳牛伪装”两个成就 / 奖杯解锁时的注意事项。

“带路吧”不仅要玩家找到所有古代雕像，还需要达成一些条件才会让雕像显示为“已完成”状态。具体而言，除了需要按照地图到达雕像所在的地点，还得使用可动铰链拉动机关，使雕像升起来，如此这样才能纳入奖杯计算；不仅如此，一些雕像还要求玩家完成附近的特技挑战才算完成条件，具体的条件可以在地图中进行查阅，只要把光标移动到雕像的图标上，即可显示完成雕像所需要的条件。

“乳牛伪装”需要玩家找到一把名为“母牛炮”的枪，它能够让敌人变成一头奶牛。这把枪的具体位置位于索里斯南部的一个农场内，具体地点在全地点地图中有标示。玩家要注意的是，游戏存在一定的 BUG，这把枪有时并不会出现在目标地点，出现这种情况只有多退出重启几次才有可能将它刷出来。另外，建议在通关之前将它入手，否则等到通关之后，要想在地图上找到残留的黑手军就比较困难了。



完整的混沌军团 / 硬汉瑞可

这两个成就 / 奖杯是连在一起的，只要玩家的混沌军团达到满级，即 14 级，即可解锁全部飞行员，完成“硬汉瑞可”成就 / 奖杯要求的内容。我们都知道要提升混沌军团等级，必须获得足够的混乱值，而混乱值则是由玩家杀死敌人、摧毁敌人设施产生的。正常来说，只要做完所有主线和支线任务，并且在每个黑手军基地中狂轰滥炸一番就可以让混沌军团等级达到满级。追求速刷的玩家在做“区域袭击”任务时注意留心那些直升机或者军舰数量较多的黑手军基地和船厂，这两种载具不仅给予的混乱值较多，而且一些地区还会无限刷新，是快速提升混沌军团等级的最佳方式。笔者比较推荐光荣造船厂以及大中央站这两个地点，可以无限刷直升机和船。



▲在大中央站的“区域袭击”任务中会与大量敌人交战，准备充足的话可以刷到大量混乱值。（但要小心这里的电磁加农炮）

欣赏我的尾灯吧

这是一个在线奖杯，首先玩家需要在游戏中随便取得一个成就记录，然后再开一个小号，在菜单里的成就页面下找到刚才大号所创建的记录，点击追踪后，只需超过大号的记录便可以解锁此成就 / 奖杯。





全地点地图



索里斯最高点　母牛炮放置地点　常规地点　古代雕像

文 水无月 美编 咕噜



3DS

女神异闻录 Q2 新影院迷宫		Atlus	
ペルソナ Q2 ニュ - シネマ ラビリンス		角色扮演	日文版
2018 年 11 月 29 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 7538 日元			

从《女神异闻录 3》到《女神异闻录 5》，这部结合了“《女神异闻录》系列”与“《世界树迷宫》系列”两大 RPG 系列的特色，并有 28 位“《女神异闻录》系列”人气角色联袂登场亮相的“梦幻共演”之作终于发售了。由于时间关系，本期 UCG 我们在“特快专递”栏目中将先介绍本作的系统和基本技巧，下期则会大家为奉上详细的攻略。

虚幻与现实，迷失于电影之海





一个普通的放学后的下午，距离发送下一个预告状的时间尚且宽裕，以 Joker 为首的“心之怪盗团”一行如平常一般进入“印象空间”中进行探索。然而就在行进途中，摩尔加纳变身的大巴车突然陷入了不受控制的奇怪状态，随后众人被吸入了一个奇异的空间中。等众人回过神来时，才发现自己身处于一个徘徊着诸多位置敌人——阴影的城镇中。在尽力摆脱了阴影们的追杀后，众人逃到了一座没有出口的不可思议的“电影院”之中。然而在逃跑过程中新岛真与奥村春两人和众人失散了。

在电影院中，怪盗团遇见了两位神秘女性：一袭白衣的，自称是这所电影院管理人的黑发女性“凪”，与戴着白色帽子并身着一身红黑水手服的少女“光”，凪告诉怪盗团一行，就在刚才电影院里发生了异变，等她回过神来时，才发现除了光之外的所有观众都消失了，而电影院的大门也被四道造型奇怪的锁给锁住了，凪告诉怪盗团之前的神秘城镇便是以电影作为主题的异世界“电影世界（Labyrince）”的一部分。

在电影世界的银幕上，Joker 等人惊讶地发现了失散的新岛真和奥村春已落入敌人之手，而抓住他们的正是自己曾在现实世界中打败的恶人——秀尽学园的体育老师鸭志田。

不，严格来说那其实是和鸭志田相似，却又不同的存在——鸭志田超人。在电影世界中，鸭志田超人是被那个神秘城镇——鸭城的民众所敬仰的超级英雄，通过惩治各处的恶人，主持正义，以绝对的实力成为民众的偶像，继而从实质上统治了鸭城。然而以实力主导强权的鸭志田超人真的是正义的代表吗？在鸭城的市民中不乏提出这类质疑的人，可他们的声音却很快淹没在了崇拜与赞美声音的大潮之中。

为了营救同伴，Joker 带着“心之怪盗团”走进了电影屏幕，再度回到了这个光怪陆离的电影世界中，在这之后，随着冒险的展开，仿佛被引导一般，怪盗团一行还碰到了和他们同样拥有使用“人格面具”能力的两支团队“特别课外活动部”和“自称特别搜查队”，而生活在人类精神的夹缝中，管理着人格面具力量，自称为“天鹅绒房间的住人”等一行人也陆续来到此地。为了离开这个没有出口的神秘电影院，众人开始携手调查这个谜团重重的世界的真相。

游戏难度





本作在开始游戏时依然会有游戏难度的选择，共分 Safety、Easy、Normal、Hard、Risky 五档难度，Safety 和《女神异闻录 5》类似，不仅敌人整体强度偏低，且我方全灭后可以直接原地复活，适合于不想在迷宫探索和战斗上耗费精神，只是单纯想看剧情的玩家。Easy 的敌人强度基本接近 Safety，只不过没有原地复活的功能，适合想要轻松游戏又不想极端无脑的玩家。对于“《女神异闻录 Q》系列”的设定与系统有一定理解，能够适应比较高强度战斗的玩家可以选择 Normal 或是 Hard 进行游戏，而且从 Safety 到 Hard 为止的四个难度都可以在游戏中随时切换。此外，本作依然为追求刺激和挑战的高手玩家准备了最强的 Risky 难度，Risky 难度除了敌人强度很高之外，还有必须将主人公强制编入战斗且主人公一旦死亡直接 GAME OVER 的独有限制，且一旦选择了 Risky 难度，玩家除非重新开档，否则无法在游戏中切换其他难度。

另外虽然来自“《女神异闻录》系列”的四位主人公都参战了本作，在他们入队时玩家需要输入他们的名字，但只有《P5》的主人公 Joker 被视作本作的主人公，他在游戏中几乎没有台词，而游戏中的剧情选项也均是以 Joker 的视点而展开。如果玩家不知道起什么名字好的话，可以使用四位主人公在官方周边作品中使用的名字，分别是雨宫莲（《P5》主人公，TV 版使用的名字）、鸣上悠（《P4》主人公，TV 版及外传格斗游戏“《午夜竞技场》系列”使用的名字）、结城理（《P3》主人公，剧场版动画使用的名字）、汐见琴音（《P3P》女主人公，舞台剧版本使用的名字）。

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

编队



本作随着剧情的展开，共有包括《女神异闻录 3》《女神异闻录 4》和《女神异闻录 5》三作在内总共 28 名角色加入队伍，玩家需要在这些角色中选择 5 名角色组成小队探索迷宫，而类似于“《世界树迷宫》系列”，玩家的队伍又分为前列和后列两种位置，每列最多 3 人。角色在队伍内的位置对战斗会有一定影响，例如我方处于前列的角色会有更高概率受到敌人的攻击；前列角色使用近战攻击技能命中后列敌人时伤害会有削弱，而后列角色无法使用近战攻击技能直接攻击后列敌人等，当前列全灭后，后列成员会自动变为前列；针对这些特点，我方应该尽量将以远距离攻击为主、且 HP 和防御力较低的角色配置于后列，让高 HP 高防御的角色置于前列作为坦克。

采集点（オタカラスポット）

在迷宫中除了通常的宝箱之外，还有着诸多被称为“采集点（オタカラスポット）”的圆形光柱场所，调查采集点可以获得各种各样的素材以及未鉴定物品，但也有可能会遭遇敌人，选择调查采集点时有两种调查方式，分别是“在警戒状态下调查（警戒しながら调べる）”和“专心采集（采取に专念）”，前者只能获得最多 4 个物品，但是发生战斗的概率较低，当然获得稀有物品的概率也较低。而后者可以获得最多 5 个物品，不过发生战斗的概率较高，而获得稀有物品的概率也较高。

一部分采集点在重复进入迷宫之后会刷新重置，因此反复出入迷宫刷采集点的素材是前期赚钱的方法之一。



导航（Navi）

在“《女神异闻录》系列”中，导航一直都是能够为玩家战斗、探索迷宫提供重要辅助功能的角色。而本作共有 3 位可以担任导航职责的角色，分别是《女神异闻录 3》的山岸风花、《女神异闻录 4》的久慈川理世和《女神异闻录 5》的佐仓双叶，而玩家可以在队伍里设定“战斗导航（Battle Navi）”和“迷宫导航（Field Navi）”两个导航位置，设定为战斗导航的角色可以在战斗中使用其战斗支援技能，而设定为迷宫导航的角色，她的主要人格面具及辅助人格面具中的迷宫支援技能可以在探索迷宫时发挥效果。



F.O.E

熟悉“《世界树迷宫》系列”的玩家对于 F.O.E 一定不会陌生，简单地说就是迷宫中出现的强度远高于当前正常级别的强敌。F.O.E 在地图上有特殊标记作为标识，会伴随着玩家的移动同样以一定规律进行移动，玩家需要小心确认 F.O.E 的行动路线并且避开，才能顺利突破迷宫。有些 F.O.E 原本是不动的，但是当玩家启动某些机关后就会开始行动。在第一个迷宫中出现的 F.O.E 尚且都是按照固定路线巡逻，而从第二个迷宫开始，会出现能够在玩家可移动范围之外游走的 F.O.E，以及一旦玩家进入其周围一定范围内，便会改变原有移动路线开始对玩家进行追杀的 F.O.E，玩家必须努力逃脱 F.O.E 的追杀，而且后面的迷宫中玩家甚至还需要主动引诱 F.O.E 去踩某些机关才能开拓进路，得以继续探索迷宫。

后期等玩家的队伍平均等级足够高之后，就可以开始逐一清理各个迷宫的 F.O.E 了，击败 F.O.E 可以固定获得新的辅助人格面具，玩家可以借此机会快速收集人格面具合体素材。





迷宫探索

与“《女神异闻录》系列”本篇正统作品不同，“《女神异闻录 Q》系列”是类似于“《世界树迷宫》系列”的正统 3D 主视角的迷宫探索 RPG（DRPG），在《女神异闻录 Q2》中，电影院是玩家进行休息、整备的大本营，玩家的队伍从迷宫中返回电影院便会自动回满 HP/SP。而玩家还需要在这里发展剧情，购买回复道具、合成人格面具、购买特别上映券（即接受支线任务），准备充分后便可开始攻略迷宫。整个游戏总共有五大迷宫，而每个迷宫又分为若干层，玩家只需要到达某个迷宫的下一层，之后再进入该迷宫时便可直接从该层开始探索，不需要重新跑上一层的路，这点还是很方便的。想要从迷宫中快速返回电影院时可以使用在商店中购买的道具“カエレ - ル”，由于本作的特点是敌人普遍血厚，即使是 Easy 难度的杂兵被打弱点也往往要命中好几次才能打死，而我方 SP 上限较低，玩家在游戏初期会明显感觉到续航乏力，经常打了 4～5 场战斗就会进入弹尽粮绝的状况，而补充 SP 的药物在游戏中也较为稀少，玩家不得不频繁地返回电影院补给，因此身上必须常备カエレ - ル这个道具（在探索迷宫之前若身上没有カエレ - ル时同伴也会提醒玩家）。



稀有阴影（レアシャドウ）

稀有阴影全身为金黄色，在迷宫中低概率遭遇，其特点是 HP 极低但对所有属性攻击抗性极高，一般都只能造成个位数字的伤害，进入战斗后一段时间就会逃跑，和 F.O.E 一样，击杀后必定掉落辅助人格面具。想要快速击杀稀有阴影的方法是使用弱点属性进行攻击，使其和其他敌人进入倒地状态，之后发动总攻击便可对其造成很高的伤害，直接秒杀。至于稀有阴影的弱点属性可以直接通过其名字来判断，名字有“XX（属性名）禁じ”文字的话，其弱点属性便是和名字中该属性相对的属性，具体如下：火炎—冰结、电击—疾风、核热—念动、祝福—咒怨。在玩家有能力战胜 F.O.E 之前，迷宫中的稀有阴影是玩家获得辅助人格面具的主要途径，因此看到了就不要放过。



TIPS 游戏前期最快的练级方式是在第一迷宫中故意走到探照灯下，会强制遇敌。利用此方法可以高效率地刷怪练级。另外在已经攻略完成的迷宫中会出现特殊的红色采集点，调查红色采集点也会强制和敌人战斗。同时建议大家尽量以总攻击来结束战斗，这样可以获得额外经验加成。

特殊宝箱

每个迷宫的每一层都有一个金黄色的特殊宝箱，开启条件是该层的地图探索率达到 100%，不过即使没有达到 100%，玩家也可以通过消耗 3DS 内置的游戏币来开启，该层未探索区域越少，消耗的游戏币就越少。而 3DS 内置游戏币的主要获取方式则是通过行走步数累积（每天最多 10 枚）。特殊宝箱中的物品一般都是对游戏攻略能够起到很大帮助的物品，或是稀有的特殊合体解禁道具，每一层的特殊宝箱玩家都不应该错过。



特别上映

特别上映相当于一般 RPG 中的支线任务，玩家首先需要在主线流程进行到一定程度后逐步解锁对应的特别上映，之后在电影院的发券处（Ticket）购买特别上映券（即接受支线任务），随后在进入迷宫时便会有专门的特别上映入口。从特别上映入口进入对应的迷宫后，玩家会发现自己的行动区域被限制在了一个很小的范围，可行动范围内的迷宫结构相对于主线流程也会有少许变化，玩家只需要在可行动范围内完成特别上映所需要的目标（击败特定的敌人或是找到特定的物品等），即可达成特别上映，之后可以获得金钱、经验等各种报酬。



地图绘制

作为从“《世界树的迷宫》系列”沿袭而来的系统，玩家在本次《女神异闻录 Q2》中依然需要使用 3DS 自带的触控笔在机器下屏手动绘制地图，除了迷宫结构外，宝箱、机关、楼梯、门扉等要素均需要自己添加，还可以设定线条的各种粗细和配色，可谓别有一番乐趣。而对于系列初心者，想要专心探索迷宫，不想在地图绘制上过多分心的玩家，本作也为玩家们提供了自动绘图（オ - トマップ）机能，只要玩家在迷宫中经过的区域会自动绘制到下屏地图中，不过诸如宝箱等要素还是需要玩家自己手动添加的。



人格面具



主要人格面具与辅助人格面具

和“《女神异闻录》系列”本传不同，“《女神异闻录 Q》系列”中，不仅是主角，所有的同伴都拥有装备复数人格面具的能力，每个人身上的人格面具分为主要人格面具与辅助人格面具两类，主要人格面具为在本传故事中和各角色剧情相关，代表各人自身人格具现化的人格面具（如 P5 主人公的亚森·罗宾、P4 主人公的伊邪那岐等），而辅助人格面具则和剧情无关，是各个角色除了自身的主要人格面具之外，还能另外装备的一只提供能力和技能加成的人格面具。主要人格面具决定该角色的耐性、弱点属性以及能力成长倾向，而辅助人格面具则为该角色提供一部分额外的 HP/SP 加成，额外提供的 HP/SP 加成会在角色的 HP/SP 计量条中以浅色部分显示，并且这部分 HP/SP 会在战斗结束后自动恢复。主要人格面具相当于该角色自身的等级，和辅助人格面具的等级分开计算，随着等级的提升，主要人格面具和辅助人格面具都能习得越来越多的技能，但是两者的技能栏均只有 6 个位置，玩家需要慎重选择保留的技能。每位角色都可以同时使用主要人格面具及装备的辅助人格面具身上的技能（以及享受被动技能的效果）。另外要注意一点，若一名角色装备的辅助人格面具等级比主要人格面具低很多的话，会导致其技能威力下降，因此队伍的辅助人格面具配置必须随着平均等级的提升不断更新。

本作虽然有《P3》《P3P》《P4》与《P5》四作的主人公参战，但只有 P5 的主人公 Joker 被视为本作的真正意义上的主人公，他的等级也被称为 Wild Lv，是影响人格面具合体中玩家可以合成的最高等级的人格面具的因素。



人格面具的合体

人格面具合体是获得新的强力人格面具的另一种途径，这也是“《女神异闻录》系列”的传统经典系统，本作中电影院中的天鹅绒房间的芮丝汀娜 & 卡罗琳娜（ジュスティ - ヌ & カロリ - ヌ）会为玩家提供这项功能，玩家可以利用持有的人格面具作为材料，合成全新的更高等级的人格面具，人格面具的合体方式有以下方式，下面为大家介绍一下。

二身合体（ペルソナ合体）

最普通及传统的合体方式，在天鹅绒房间中可以将 2 只人格面具进行合体，产生新的人格面具（以下简称 2 身合体），2 身合体是玩家获得新的人格面具以强化战力的最基本的手段，合体得到的新人格面具的所属阿尔卡那和等级，由两只素材的所属阿尔卡那和等级，则按照一定的规律来生成。

二身合体法则表

通过合体得到的人格面具，其所属阿尔卡那由两只素材的所属阿尔卡那按照特定的组合法则得到，具体结果请参看下表。



	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	月	星	太阳	审判
愚者	愚者	女帝	恶魔	魔术师	节制	正义	死神	法王	刚毅	女教皇	恋爱	正义	魔术师	战车	死神	刚毅	刑死者	恋爱	皇帝	隐者	星
魔术师	女帝	魔术师	战车	正义	刑死者	女教皇	运命	女教皇	皇帝	恶魔	正义	法王	隐者	刑死者	星	战车	节制	死神	皇帝	星	女帝
女教皇	恶魔	战车	女教皇	节制	女帝	星	皇帝	法王	死神	刚毅	魔术师	正义	恋爱	刚毅	星	恋爱	运命	魔术师	刑死者	战车	隐者
女帝	魔术师	正义	节制	女帝	正义	魔术师	节制	死神	星	刚毅	隐者	战车	恶魔	恋爱	女教皇	女教皇	皇帝	法王	女教皇	战车	运命
皇帝	节制	刑死者	女帝	正义	皇帝	隐者	运命	刚毅	女教皇	法王	星	星	刚毅	法王	恶魔	正义	恋爱	隐者	节制	魔术师	战车
法王	正义	女教皇	星	魔术师	隐者	法王	刚毅	星	刑死者	恋爱	刚毅	战车	运命	女帝	战车	皇帝	恶魔	恋爱	隐者	刑死者	节制

	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	月	星	太阳	审判
恋爱	死神	运命	皇帝	节制	运命	刚毅	恋爱	恶魔	女帝	战车	正义	魔术师	死神	皇帝	刑死者	女帝	战车	法王	魔术师	星	刑死者
战车	法王	女教皇	法王	死神	刚毅	星	恶魔	战车	魔术师	星	女教皇	恋爱	运命	节制	刚毅	魔术师	刑死者	皇帝	正义	恋爱	–
正义	刚毅	皇帝	死神	星	女教皇	刑死者	女帝	魔术师	正义	运命	女教皇	皇帝	恋爱	隐者	恋爱	法王	运命	节制	女帝	恶魔	–
隐者	女教皇	恶魔	刚毅	刚毅	法王	恋爱	战车	星	运命	隐者	战车	女教皇	死神	运命	女教皇	刑死者	恋爱	正义	法王	死神	魔术师
运命	恋爱	正义	魔术师	隐者	星	刚毅	正义	女教皇	女教皇	战车	运命	节制	皇帝	星	女帝	刑死者	节制	恶魔	恋爱	刑死者	恶魔
刚毅	正义	法王	正义	战车	星	战车	魔术师	恋爱	皇	女教皇	节制	刚毅	星	恶魔	运命	女教皇	隐者	女帝	法王	女帝	–
死刑者	魔术师	隐者	恋爱	恶魔	刚毅	运命	死神	运命	恋爱	死神	皇帝	星	刑死者	正义	死神	节制	法王	运命	刚毅	法王	女教皇
死神	战车	刑死者	刚毅	恋爱	法王	女帝	皇帝	节制	隐者	运命	星	恶魔	正义	死神	皇帝	隐者	女教皇	战车	恶魔	正义	–
节制	死神	星	星	女教皇	恶魔	战车	刑死者	刚毅	恋爱	女教皇	女帝	运命	死神	皇帝	节制	皇帝	刚毅	法王	战车	魔术师	死神
恶魔	刚毅	战车	恋爱	女教皇	正义	皇帝	女帝	魔术师	法王	刑死者	刑死者	女教皇	节制	隐者	皇帝	恶魔	死神	刚毅	星	运命	恋爱
塔	刑死者	节制	运命	皇帝	恋爱	恶魔	战车	女帝	运命	皇帝	节制	隐者	法王	女教皇	刚毅	死神	塔	刑死者	魔术师	隐者	法王
星	恋爱	死神	魔术师	法王	隐者	恋爱	法王	皇帝	节制	正义	恶魔	女帝	运命	战车	法王	刚毅	刑死者	星	运命	女帝	刚毅
月	皇帝	皇帝	刑死者	女教皇	节制	隐者	魔术师	正义	女帝	法王	恋爱	法王	刚毅	恶魔	战车	星	魔术师	运命	月	女帝	正义
太阳	隐者	星	战车	战车	魔术师	刑死者	星	恋爱	恶魔	死神	刑死者	女帝	法王	正义	魔术师	运命	隐者	女帝	女帝	太阳	皇帝
审判	星	女帝	隐者	运命	战车	节制	刑死者	–	–	魔术师	恶魔	–	女教皇	–	死神	恋爱	法王	刚毅	正义	皇帝	审判

技能继承

通过 2 身合体和特殊合体生成的新辅助人格面具，可以继承一部分素材中所习得的技能，用作合体素材的人格面具成长度越高，可继承技能的数量也就越多，一只人格面具最大可以配备 6 个技能，当配置技能达到 6 个且又习得了新的技能时，就必须遗忘掉多出来的技能。

祭品合体（イケニエ合体）

祭品合体就是以一只人格面具作为素材，喂给想要强化的人格面具，则该人格面具可以直接获得一定数额的经验，获得的经验数量受该素材人格面具本身等级的影响，强化的对象可以是主要人格面具也可以是辅助人格面具。另外当玩家持有空白卡片（ブランクカ-ド）这个道具时，可以让强化的人格面具继承素材人格面具身上的特定技能。空白卡片可以通过击破 F.O.E 等强敌来获得。由于本作可加入玩家队伍的角色多达 28 人，到游戏后期想要快速给低等级的角色练级的话，使用祭品合体给其主要人格面具升级是最快的方法。



特殊合体

特殊合体为无视合体法则，使用特定的人格面具作为素材，所合成的独有人格面具，特殊合体在天鹅绒房间中有专用的界面，使用的素材也有可能不止 2 个，通过特殊合体合出来的人格面具能力也较同等级的其他人格面具更为实用，因此玩家在流程中要尽量优先合出特殊合体的人格面具。玩家一开始无法在天鹅绒房间中看到全部种类的特殊合体，需要随着流程进行，在迷宫中获得对应的解禁道具才能逐步开放新的特殊合体。





人格面具胶卷（ペルソナフィルム）

由于本作以电影作为主题，因此在天鹅绒房间中传统的恶魔全书功能也被赋予了“人格面具胶卷”这一名称，玩家通过战斗和合体获得的新人格面具都会自动登录到全书上，而已有的人格面具如果等级、技能等通过练级和强化发生了变化，也可以通过登录功能覆盖掉全书上先前的记录，之后只要消耗一定数量的金钱就可以直接召唤出来作为战力或是素材使用。登录在全书上的人格面具即使等级高于主人公的 Wild LV 也可以召唤。召唤费用会随着全书的完成率提高而有所减少。





商店

电影院中的商店是为玩家提供各种装备和补给品的场所，来自《P3》与《P3P》的伊丽莎白（エリサベス）和提欧多亚（テオドア）姐弟会在这里为玩家提供服务。起初商店中只会有少量商品销售，但只要玩家不断打倒敌人或完成特别上映就能获得新的素材和配方，并将这些素材卖给商店后，商店的商品种类就能增多。贩卖装备种类的增多主要靠敌人掉落和采集到的素材，有些装备积累的素材不全还不能贩卖时也会显示缺哪些。而消费性道具种类的增多主要靠完成特别上映后获得的配方。由于本作中玩家的物品持有上限只有 60，除去装备和重要的道具，打打敌人采集采集很快就满了，这点其实也会逼着玩家不停地返回商店卖掉多余的素材。

除此之外，玩家在迷宫中还会经常获得一些未鉴定物品，拿到商店中可以通过鉴定获得各种装备。商店还提供了物品寄存服务，有些不想卖掉的东西可以寄存在商店中，有需要时再取出来。



战斗系统

本作的战斗系统融合了“《女神异闻录》系列”与“《世界树迷宫》系列”的特色，与传统的“《女神异闻录》系列”本传作品有所不同。

技能与属性

本作的攻击属性依然和《P5》相同，分为物理、火炎、冰结、电击、疾风、核热、念动、祝福、咒怨、万能。攻击技能大致来讲又分为物理和魔法两类，物理技能消耗 HP，魔法技能消耗 SP，不过要注意的是一部分物理技能也是属性伤害（如红莲斩就是消耗 HP 的火属性攻击），而且物理技能又分为近战和远程，位置在后排的队员是无法用近战技能攻击敌方后排的成员，同时受到近战技能攻击时也有一定的伤害减免。而技能的打击目标除了传统的单体和全体之外，还有贯通（可以同时攻击一个前排敌人和一个后排敌人）与扩散（攻击的主要目标受到全额伤害，而和主要目标同一排的相邻敌人也会受到一部分伤害波及）。

TIPS 特别上映中玩家只能在迷宫中的限定区域内行动，此时区域内会出现新的宝箱，里面的东西一般都非常不错，建议全部收集。在特别上映完成之后该区域将无法再度进入，这点需要玩家留意。

弱点打击与倒地



弱点打击依然是本作战斗系统的核心，以弱点属性的攻击命中敌人后会让敌人进入倒地状态（DOWN），物理攻击发动会心一击的话也会让敌人倒地，在战斗中让所有敌人都进入倒地状态后就可以发动总攻击（我方对全体敌人固定发动一次万能属性的伤害），不过本作由于敌人普遍血厚，想要像本传那样一次总攻击就把敌人一网打尽是比较困难的。而且要注意一旦未能发动总攻击，那么在回合结束前倒地的敌人还会爬起继续对我方发动攻击。



BOOST

使用弱点属性的攻击命中敌人后，或是物理攻击打出会心一击，那么发动攻击的角色会获得BOOST效果，这一效果是下回合该角色的所有技能攻击都不会消耗HP和SP，而且一部分技能的伤害还会得到加成（在技能上有说明），前文也说到本作敌人防高血厚，迷宫探索中我方队伍的续航能力比较吃紧，每一点SP都要精打细算使用。因此在战斗中使用消耗较少的技能打击敌人的弱点属性触发BOOST，下一回合在BOOST状态下再尽情使用消耗较大的技能进行猛攻，是本作节省SP的主要技巧，如果消耗SP量低于该角色的辅助人格面具的SP加成量，那么在战斗后可以全额回满。当然这只是理想状况，要注意如果处于BOOST状态的角色在战斗被敌人攻击到，那么BOOST状态也会消失。

协力技

本作中一部分特定的角色组合可以在战斗中发动协力技，发动协力技的条件也是在战斗中让敌人进入倒地状态，之后对应角色就可以发动华丽的协力攻击重创敌人了。而各种协力技的解禁条件都是完成相应的特别上映，喜欢看系列角色进行跨作品互动演出的话不要错过了哦。





战斗支援技能（バトルサポート）

战斗支援技能是导航角色的特殊能力，被设定为战斗导航的导航角色可以在战斗中每回合开始前按X键使用其战斗支援技能（例如佐仓双叶的ミニリカバリ-，效果为3回合内每回合队伍自动回复HP），而使用战斗支援技能需要消耗队伍槽这一资源，队伍槽可以通过攻击敌人或是被敌人攻击来积攒，最大为5，灵活使用各种战斗支援技能，可以有效降低玩家和敌人战斗的难度。



换手（バトンタッチ）

换手是来自于《P5》的特色系统，不过在《女神异闻录Q2》中，换手作为战斗支援技能，作用机制和P5并不相同，其效果是角色身上的BOOST转移到其他角色身上，不过要注意这个技能一旦使用就无法取消，消耗队伍槽2格。



追击

在对敌人发动攻击后，若该敌人没有进入倒地状态，那么有一定概率会有一名不在队伍中的角色出现并对该敌人发动追击，受到追击的敌人必然倒地。而发动追击的概率和我方队伍中处于BOOST状态的角色数量有关，处于BOOST状态的角色越多，就越容易发动追击。



擦肩通信

擦肩通信的要素在本作依然存在，负责管理这项功能的是来自《P4G》的玛丽（マリ-），本作在开启3DS的擦肩功能后，可以和擦肩到的其他玩家交换各自的人格面具，同时还可以给自己的人格面具制作QR码来和远方的好友进行交换。只不过如果对付的人格面具的等级高于队伍中等级最高的角色的话是无法召唤的，要注意。





文 三日月 美编 01



改编自同名桌游的本作在世界观的营造上有着和其他同类游戏，诸如《辐射》《废土》和《疯狂麦克斯》截然不同的氛围和味道。“变种人”的加入使得故事的氛围更加荒诞，但从游戏的角度来说，这个设定却非常有趣。实话实说，控制会说话的猪、鸭和狐狸一起探索废土是一件非常有趣的事情，而作为游戏主体的策略部分也做得可圈可点。虽然有着一些缺点，但本作依然是近期少见的值得一玩的废土系策略游戏。

腐地生存指南

本文对应语言：简体中文　困难难度通关时间：20 小时左右
本文对应版本：1.2.17.822　※Steam 版已同步发售。 PS4 XOne

变种元年 伊甸之路		Funcom
Mutant Year Zero: Road to Eden		策略角色扮演　中文版
2018年12月4日	本地1人	无对应周边
售价为274港币		

操作列表

Xbox One 版	PS4 版	作用
A	×	互动 / 确定
X	□	进入伏击
Y	△	进入掩体
B	○	打开手电筒 / 蹲伏 / 取消
LB	L1	切换角色
LT	L2	环境概况
RB	R1	切换角色
LS	L3	队伍重组 / 分开
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
方向键↑ / ↓	方向键↑ / ↓	切换光标高度
MENU	触控板	人物菜单
VIEW	OPTIONS	暂停菜单



1. 当前武器和武器弹药量
2. 队伍成员 / 等级
3. 敌人预计会受到的伤害 / 命中率 / 暴击率
4. 行动点
5. 从左到右分别为移动、开火、投掷手雷、掩护、放低身姿和技能。

界面介绍



1. 环境概况
2. 废料数量
3. 神器数量
4. 医疗包数量
5. 武器部件数量

关于难度

本作共有“普通”、“困难”和“非常困难”三种难度供玩家选择，三个难度之间的最大区别在于敌人的攻击力，技能冷却机制以及战斗结束后所能回复的 HP。具体差异可参考下表：

难度	技能冷却	战斗结束后所能回复的 HP
普通	战斗结束后冷却时间重置	完全回复
困难	不重置	回复 50%
非常困难	不重置	不回复

© 2018 "Mutant: Year Zero" is a registered trademark of Game Ark, LLC.

和很多策略游戏类似，本作依然存在着“铁人模式”。该模式并不算作是难度，而是一个附属模式，所有难度都可以选择铁人模式进行游戏。顾名思义，在这个难度下玩家将不能手动存档，角色一旦死亡就会永久死亡（正常模式下能在战斗结束后救回来），玩家需要更加小心地处理好每一步行动，要不然在高难度下很容易会形成“死档”。

行动与战斗

和《XCOM》系列”一样，本作的战斗系统采用回合制。在不使用技能“跑动射击”的前提下，所有角色一视同仁都只有两点行动点，除了常规移动和换弹需要消耗一点行动点，其余行动都会强制结束当前行动。和《XCOM》系列”不同的是，本作的战斗我方最大人数只有 3，那就意味着如果按照常规方式去触发战斗，本作 80% 以上的战斗玩家都会处于以少敌多的劣势当中，此时潜行和伏击就能派上用场了。

潜行与伏击

为了避免以少敌多，玩家需要熟练使用潜行和伏击。按下 B 键后玩家的角色会进入蹲伏状态，敌人的视野范围会大幅度缩小，此时再按下 X 键即可进入“伏击”状态，并在敌人觉察到玩家之前对其发动先手攻击。在最理想的状况下，如果能用消声武器在一轮攻击（三次攻击机会）内将伏击范围内的全部敌人解决，这样就可以在其他敌人没有觉察到的情况下减少敌人数量。

敌人会在直接看到玩家，或者遭受攻击后发现玩家，在发现玩家的当前回合结束后，敌人就会立即呼叫支援。阻止支援的方法有三种：在当前回合内击杀敌人、使用技能“蛮猪冲撞”撞倒敌人（对“坦克”、大型或者浮空机械类敌人无效）或者利用技能、武器配件或者电磁脉冲手雷使机械类敌人陷入“瘫痪”状态。不过即便被发现也不需要慌张，本作敌人具有“听力”，他们只会对其听力范围内的响声作出反应，玩家可以利用这个方法故意在区域的外沿引发战斗，运气好的话可以对敌人逐个消灭，即便运气不佳，远方的敌人跑过来也需要一些时间，玩家可以趁这段时间尽快消灭当前的敌人。

每当玩家进入一个新区域后，笔者都强烈建议玩家利用潜行把区域尽量探索一遍，搞清楚地形和敌人的分布。并利用消声武器将落单或者威胁度较大的敌人优先解决掉，然后占据一个有利的地形再引发战斗。在一次“伏击”不能全灭敌人的情况下，优先消灭威胁度较高的敌人，由于不能全灭敌人，玩家只要发动攻击就会被敌人发现，因此武器只要选择威力最大的即可。敌人威胁度从高到低为：萨满（会呼叫支援）、火焰兵（可以发动范围攻击）、教友（范围攻击、可以心灵控制我方角色）、首领、HP 较低的敌人。

所有不能在一回合内击杀的杂兵角色（例如猎人和坦克）在大部分情况下都不需要优先消灭，因为伏击的最根本目的是减少敌人的数量。当然，其中也有例外，例如“密米尔 Z600”以及后期出现的“密米尔 Z800”，这类机械类敌人 HP 很高而且威胁很大，玩家可以优先使其进入瘫痪状态，而不是击杀，同理的还有中期的“萨满”，玩家在那个时候很可能会遇到武器输出不够的情况，此时利用“蛮猪冲撞”让他进入行动不能的状况也未尝不可。



掩体后的战斗

本作和“几率”有关的数值只有三个：命中率、暴击几率和特殊。命中率这个数值非常简单粗暴，只分五个阶段：0%（也就是不可能命中）、25%、50%、75%、100%。影响命中率的因素为双方的高低差、掩体质量以及武器射程，详细可参考下表：

命中率变化	
基础命中	100%
居高临下	+25%
位于低处	-25&
低掩体	-25&
高掩体	-50%
选择指令“放低身姿”	-25&
超过武器射程	-25&/-50%
超过武器射程（完全）	固定为 0%
目标处于烟雾中	固定为 0%

由表格可以看出，只要敌人不处在掩体后，而且不超过有效射程，在居高临下的情况下命中率很容易就能到达 100%，而掩体带来的收益是最简单粗暴的。低掩体会在地图上以半个盾牌的图案显示，高掩体则是一个完整的盾牌，技能“柔术掩体”可以让低掩体当成高掩体使用。除非非常特殊的情况，要不然玩家需要保证自己的角色时刻呆在掩体后，这样才能保证角色的安全。与之相对应的是，玩家应尽量占领高处并攻击不处于掩体后的敌人，后者可通过包抄绕后等手段来达成。值得注意的是，本作的判定比较奇怪，很多看似已经绕后的情况，实际上系统的判定却还是处于掩体后，玩家将光标移到可移动区域后，所有射程内敌人的命中率和暴击率都会显示在屏幕上，玩家可以借此来判断移动的位置能否有效射击敌人。

暴击则相对简单一些，当前暴击率为武器暴击率、角色技能加成、环境加成等所有因素的总和，最大值为 100%，暴击伤害会以黄色显示。增加暴击的方法有很多，最常见的为在伏击状态处于掩体后，这样可以一口气增加 35% 的暴击加成，而技能“无声刺客”和“登山家”也可以大幅度地增加暴击率，前者需要处于隐藏状态，后者则需要位于高处。



场景破坏

除了汽车等铁制品掩体外，本作的绝大部分掩体，包括墙壁都可以破坏掉。破坏场景的方法有很多：技能“蛮猪冲撞”、使用可以破坏掩体的武器、投掷手雷。敌人中的“坦克”以及两足机器人“密米尔 Z600”在移动的同时会破坏场景，后者甚至能够直接推平建筑物。

本作存在掉落伤害，角色从二层以上的高度落下时会受到伤害。和场景破坏类似，对处于高处边缘位置的敌人使用“蛮猪冲撞”或者可以破坏掩体的武器就可以“推”敌人下去。当然，玩家也可以使用手雷直接将楼层炸掉，让上面的敌人全部掉下来。由于敌人 HP 的提升，伤害较为固定的燃烧弹和手雷在后期会变成辅助性武器，前者可以将敌人逼出掩体，后者则可以破坏掩体或者场景。

角色成长

本作的角色成长要素不多，严格意义上来讲只有等级和变异（技能）两种。等级为队伍共享，获得方法只有击杀敌人一种，并只会在战斗结束后才会进行经验值结算。等级提升的作用只有一个，那就是提供技能点并让角色学习新的变异。每个角色能够学习到的变异、学会相同变异所要需消耗的技能点都有所不同。

角色的能力有四种：生命、移动、护甲和投掷。除了护甲，其余三个能力都可以通过利用技能点解锁变异中的“属性”来获得加成。在“装备决定一切”的本作中，这些属性的加成是构成角色差异性的最重要因素。例如达科斯在属性加成后移动范围是所有角色中最大的，法罗是暴击率，而长得一副“肉盾脸”的波尔敏则全是提升 HP 最大值的加成。

护甲是四个数值中惟一一个不受角色能力影响的，它只受防具影响。作用为减少伤害，例如护甲 3 时，角色所受到的伤害就会减少 3，而等于或者少于 3 的伤害则直接无效。然而护甲只对普通攻击有效，屠夫的近战攻击、教友的连锁闪电、燃烧弹所带来的范围伤害、电击伤害，这些伤害都是无视护甲的。

技能

技能分成主动和被动两种，熟悉角色扮演游戏的玩家想必都知道两者的区别。比较特殊的是，本作角色实际上最多只能装备是三种技能，分别对应六边形、正方形和圆形，每一种技能只能装备一个。因此在游戏比较缺技能点的中前期，推荐玩家优先学习适合自己战术的技能，每一种只要学一种就差不多了。等到技能点充足时再考虑加属性点或者其他技能。

游戏的技能冷却有点特殊，每使用一次后都需要杀死一定数量的敌人后才能完成冷却。值得注意的是，击杀并不需要由使用技能的角色来实施，这个击杀数是全员共享的。对于一些比较偏重技能的角色来说，善用这点并利用技能来辅助队友战斗，并由队友完成击杀从而快速回复技能冷却。如此即可达成良性循环，并增加技能的使用频率。



角色成长

方舟是本作的大本营，除了战斗中以外，玩家可以在任何时候随时呼出地图然后瞬移回家。玩家可以在方舟中购买补给品和装备（依瑞迪亚的商店）、升级和改装武器（德尔塔的修理铺）以及解锁神器技能（菲利普的老巢），这三个商店消耗的“货币”也不同，分别为废料、武器部件和神器。

废料为最常见的“货币”，玩家可以从场景中或者敌人尸体上搜刮得到，作用只有一个，那就是在“依瑞迪亚的商店”中消费，并获得各种补给品和装备。由于流程上的限制，本作中可以获得废料数实际上是有限的，但在不乱花（例如一口气买 20 个手雷什么的）的情况下，废料基本会处于花不完的状态。加上玩家队伍最多只有三人，从场景中搜刮到的装备已经够用，除了最强武器“GJR-666”、最强防具“密米尔零式 G-08”有多买一个的必要以外，其余装备都可以无视，平时的废料只需要用来买各种补给品就可以了。另外商店本身是不收购玩家道具的，一旦消费就不能退货，买东西前可要深思熟虑再下手。

武器部件的获得方式和废料类似，但和废料不同的是，玩家还可以通过拆掉多余的武器来获得额外的武器部件。拆除和升级武器都是在“德尔塔的修理铺”，所有武器的升级价格都是一样：二级 30 个部件，三级 60 部件。和废料类似，本作的武器部件其实也是有限的，玩家不可能将所有武器都升到最高级。一些较为初级但功能比较独特的武器，诸如自带消声的十字弓和古老手枪可以适当地提升，甚至直接升到最高级。另一些推荐升到最高级的自然是最强武器，不过这些武器大部分都需要到游戏后期才能获得，中期玩家还是需要一些武器来过渡。推荐升到最高级的武器如下：

古代手枪（本作最为实用的消声武器，推荐装备提高射程的配件）

十字弓（只升满一把即可，推荐装备提高射程的配件）

火枪（只升满一把即可，配合提升暴击的配件和技能在中前期时相当强力）

兰比诺（可升满一到两把，中前期的主力武器，后期的辅助武器）

密米尔 -PC98

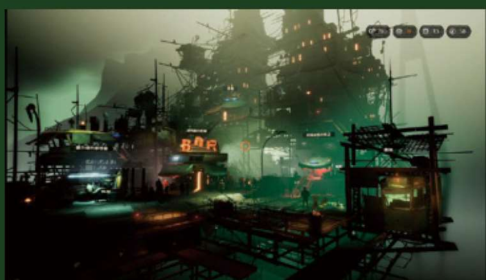
GJR-666

极乐境 -LRG78

玩家还会在游戏中获得各种各样的武器配件，武器配件可以提高武器的性能，或者给敌人附上各种异常状态。其中比较实用的是增加暴击率、射程和增加“瘫痪”效果的配件。装备配件本身不需要消耗任何素材，玩家可以随意搭配并测试武器的效果。

而神器则最为特殊，它可以用于解锁神器技能。要想解锁全部神器技能，玩家一共需要 12 个神器，这同时也是本作神器的总数量。玩家可以通过探索场景来获得神器，其位置可以从场景收集到的纸条上获得线索。有趣的是，这些所谓的“神器”其实是我们现实世界中常见（当然也有一些不存在的科幻装置）的装置，在科技没落的废土上反而被人当成了神器。所有的神器都会以较为明显的紫光显示在场景中，全神器的位置如下：

神器	位置	备注
轰隆盒	东方哨站	无
探远器	哈蒙的小屋	无
时髦的水果检测设备	堕落天使	可以在不惊动敌人的情况下获得
除颤器	埋骨屋	无
冷却箱	伊扎和法拉	无
熔化工具	废料场	可以在不惊动敌人的情况下获得
电源模块	海上巨物	在接驳船末段的车上
格洛格酒酿造装置	格洛格酒的酒窖	无
勒克斯灯具	明亮城堡	需要现在城堡触发任务，再到“落后地区”回收钥匙，但钥匙不要交还给 NPC，而是直接打开后面的地下室入口，之后会触发战斗
修复圣书 +1	世界终结者	无
发电机	角魔巢穴	潜入到场景最深处可以触发开关让“密米尔 Z600”攻击敌人
KOMMODE 64	禁市	在“Robo Shack”的二层，会引发战斗



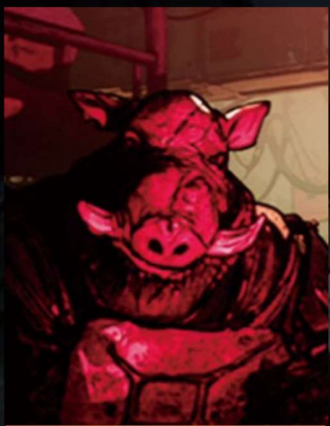
TIPS 制作组忘记了？：达克斯、波尔敏和塞尔玛作为游戏宣传中登场频率最高的三个角色，而在第一段预告片中我们能看到塞尔玛使用让皮肤变成石头的异能。实际上在官网的人物介绍中，我们也能看到类似的角色介绍。然而在实际游戏中我们却发现，塞尔玛实际上并没有这个技能，拥有这个技能的只有波尔敏……

地图探索

本作是一个较为线性的游戏，虽然游戏有不少区域可供玩家探索，但很多区域的敌人等级都相当高，玩家在中前期基本不可能过于深入。而正如上文所说的那样，游戏中有不少战斗（特别是在主线流程里）是可以通过潜行直接通过的，比较典型的例子有后期的“邪教领地”、“古代人之墓”和“禁市”等等。但潜行的意义不大，毕竟说到底，本作的敌人数量就这么多，而玩家提升等级的方法只有战斗，要想提升等级就必须要战斗。潜行的最大意义除了提前消灭落单敌人、占据地利以外，还可以提前获得一些资源用于升级和购买补给品。另外再多说一句，无论玩家在哪里，只要不处于战斗状态，玩家都可以随时快速移动到其他地图，包括大本营方舟。而本作的战斗是没有逃跑选项的，特别是在铁人模式下，开战前必须要考虑清楚。

角色介绍

波尔敏



推荐技能

小丑	食尸者
蛮猪冲撞（本作难得一见的控场技能，可破坏掩体）	石质皮肤（可配合小丑使用）
	鹰眼 / 孢子云

用法介绍

波尔敏是本作惟一一个可以成为“肉盾”的角色，除了潜行他显得略显吃力以外，波尔敏实际上可以应付任何局面。独特技能“蛮猪冲撞”和“石质皮肤”都相当实用，玩家可以根据自己的游玩习惯来二选一，前者更加激进，而后者则偏重于吸引火力。武器方面由于角色天生的 HP 优势，建议装备一些威力较大但射程短的武器，诸如雷筒、火枪或者兰比诺，后期就可以换上密米尔 -PC98 了。另外被动技能“孢子云”的定位有点奇怪，其效果在阻碍敌人的同时还会阻碍我方，用起来感觉有点束手束脚，但如果善用的话其效果会比主动技能“石质皮肤”更加实用。

达克斯



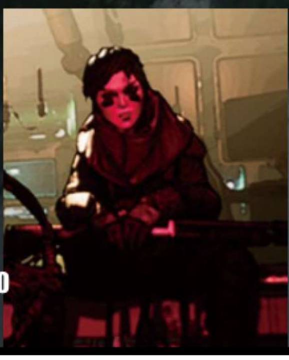
推荐技能

射击膝盖	变色龙
飞蛾翼	无声刺客
登山家	

用法介绍

达克斯是队伍里的狙击手，也是一个远程暗杀高手。但由于游戏系统本身的局限，同种技能不能同时装备使得达克斯的技能优势不能完全发挥。“射击膝盖”可以停止有机生物的移动，“飞蛾翼”配合“登山家”相当强力，而且这个组合在游戏中期就能点出。在游戏后期“变色龙”配合“无声刺客”可以让达克斯提前在战斗前占据位于敌人后方的有利位置。值得一提的是，达克斯是队伍里移动能力最强的角色，充当游走型的狙击手也未尝不可。

塞尔玛



推荐技能

超强肌腱	柔术演员
树木拥抱（范围控场技能）	跑动射击
	青蛙腿
	登山家

用法介绍

玩家会在“要道”遇到塞尔玛，之后她会加入队伍。塞尔玛的角色定位比较奇怪，她并没有达克斯这样能跑，但实际上她的移动范围更广，这里并不是指同一水平面的移动，而是高度。“超强肌腱”和“青蛙腿”可以让她轻易到达其他角色和大部分敌人不能到达的区域，配合“登山家”可以打出惊人的暴击率。与此同时“柔术演员”可以保证塞尔玛的安全，打近战时塞尔玛也不见得有多吃亏。属性加成方面塞尔玛以增加投掷距离为主，有点鸡肋。总的来说，塞尔玛属于战场上的万金油角色。话说回来，塞尔玛初始装备着“古老手枪”，这武器是游戏中最实用的消声武器，建议装备上可以让机械类敌人瘫痪的配件，在对付落单的医疗机器人时有奇效。

马格努斯



推荐技能

躲闪冲刺
傀儡师
连锁闪电（只用于解锁成就 / 奖杯）
无声刺客

用法介绍

玩家会在“埋骨地”救出他，之后他会加入队伍。他的角色定位和塞尔玛类似，但功能更强，因为他拥有很多非常实用的独特技能，其中最值得一提的是“傀儡师”。这个堪称本作中最强的控场技能，玩家可以将其用在一些棘手的敌人，诸如“坦克”上，一旦使用成功敌人的队伍中立即减员，我方则增加一人，敌人的火力也会集中在被控制的角色身上。不过另一个技能“连锁闪电”就有点鸡肋了，伤害不高，而且没有附加任何异常状态。

法罗



推荐技能

断路器（针对机械类敌人的控制技能）
无声刺客
枪侠
食尸者
飞蛾翼

用法介绍

玩家会在“金属领域”遇到她，之后她会加入队伍。她是队伍中的“暴击流”角色，和其他角色推荐优先学技能不同，在学会“无声刺客”和“断路器”后，玩家就可以考虑解锁她的属性加成了。她是所有角色中惟一一个属性加成为增加暴击率的橘色，配合“无声刺客”，她可以轻易地将自己的暴击率增加至 100%，再配合初始武器“火枪”，她能在刚加入后不久就打出非常惊人的输出。“断路器”本身也非常实用，也能在加入早期解锁。和波尔敏类似，她是一名能从加入用到通关的强力角色。

成就/奖杯列表

名称	点数 / 杯种	解锁条件
Zone master	-/ 白金	解锁除此以外的所有成就 / 奖杯。
Get back to the Ark!	10 点 / 铜	回到方舟。
Huntress	15 点 / 铜	塞尔玛加入。
Thoughtful warrior	15 点 / 铜	马格努斯加入。
Survivor	15 点 / 铜	法罗加入。
50% Old Skool	25 点 / 银	收集 50% 的神器。
100% Old Skool	100 点 / 金	收集全部神器。
Freak out!	100 点 / 金	解锁所有技能。
50 Shades of death	25 点 / 银	杀死灰大人（角魔巢穴）。
Lights out!	25 点 / 银	杀死勒克斯（明亮城堡）。
Matriarch	25 点 / 银	杀死普卢托尼娅（被封锁的大门）
Fitness club	15 点 / 铜	救出被勒克斯控制的奴隶。
Tea leaf	10 点 / 铜	从 Roboshack 处偷东西。
Extraction	50 点 / 银	救出哈蒙。
Not a myth	100 点 / 金	找到伊甸园。
Demo thing	10 点 / 铜	重新编写一台密米尔 Z600 的程序（角魔巢穴）。
Weapon smith	75 点 / 银	将五把武器升级到最高级。
Take out the Zone trash!	10 点 / 铜	杀死 40 个食尸鬼。
Anti-Mechanic	10 点 / 铜	摧毁 40 个机械类敌人。

名称	点数 / 杯种	解锁条件
Sent to the farm	10 点 / 铜	杀死 5 条狗。
Butterfingers!	10 点 / 铜	利用敌人的燃烧弹杀死敌人。
Unnaturally successful	10 点 / 铜	只用技能完成一场战斗。
20 Seconds to comply…	25 点 / 银	摧毁一台密米尔 Z600。
Pfft! Too easy!	25 点 / 银	通关任意难度的铁人模式。
Still too easy!!!	50 点 / 金	通关“非常困难”的铁人模式。
QA have suffered!	100 点 / 金	在全员生还的情况下通关“非常困难”的铁人模式。
Not-so-tactical nuke	25 点 / 银	摧毁一台密米尔 Z800（禁市）。
And stay down!	15 点 / 铜	利用“蛮猪冲撞”撞倒 10 个敌人。
Frying tonight!	15 点 / 铜	利用“连锁闪电”杀死 10 个敌人。
Green fingers	15 点 / 铜	利用“树木拥抱”捆住 10 个敌人。
The power of flesh	15 点 / 铜	利用“傀儡师”控制 10 个敌人。
Om nom nom!	10 点 / 铜	利用“食尸者”吃掉一个正在被医疗机器人复活的敌人。
Tastes like chicken	10 点 / 铜	利用“食尸者”吃掉一个队友。
Unfriended	10 点 / 铜	利用“小丑”吸引一个被控制的队友。
My bad	10 点 / 铜	队友死亡。
Bormin smash!	10 点 / 铜	利用“蛮猪冲撞”把敌人从高处撞下来并摔死。

难点成就/奖杯

◆ Demo thing

这个成就 / 奖杯可以和“50 Shades of death”一起解锁，控制密米尔 Z600 的终端在二层。一旦控制成功，密米尔 Z600 会立即开始攻击视线范围内的所有角色（包括玩家）。这同时也是这场战斗获胜的最简单方法。

◆ Butterfingers!

火焰兵在死亡后会掉落燃烧瓶并在原地造成范围伤害，没什么好说的，等一个 HP 较少的敌人靠近火焰兵后集中火力将火焰兵击杀即可，推荐以 HP 最少的屠夫为目标。

◆ Fitness club

正如上文神器收集部分所说的那样，玩家在获得钥匙后不要交给勒克斯，而是直接打开位于后方的地下室。

◆ Freak out!

玩家在游戏中所能获得的技能点是有限的，该成就 / 奖杯只需要玩家将所有技能解锁，其中并不包括位于右侧的属性加成。

◆ Not-so-tactical nuke

密米尔 Z800 会在发现玩家后释出两个小机器人，并会在小机器人全灭后逃跑。敌人的攻击力虽高，但玩家会有一回合的时间逃出其攻击范围，提前利用技能或者电磁脉冲手雷使其瘫痪就可以轻松将其解决掉。

更新履历

2018 年 12 月 5 日

■版本 1.04

1. 武器平衡性修改
2. 增加新的地图
3. 增加新的战争故事
4. 增加训练场模式
5. 多处细节调整

在正式发售后《战地 5》中存在大量 BUG，平衡性也有待打磨，在有惊无险地延期一天后游戏地 1.04 补丁终于上线，补丁的内容涉及了游戏地方方面面，本文摘取了其中的主要内容。



战地 5		PS4 XOne EA	
Battlefield V		主视角射击	中文版
2018 年 11 月 20 日	本地 1 人，在线 2～64 人	无对应周边	
售价为 429 港币			

全新要素

在众多的全新要素中“训练场”是一直以来大家都期待的一个模式，不过由于该模式内的枪支都没有专长配合，若想测试升级好的枪支效果可能还需等待以后的更新。

新地图

新增加的新地图装甲风暴是一张强调载具对战的地图，步兵则是载具对战中的补充。这张地图中上盟军与轴心国军队将在比利时一较高下，地面装甲单位需要穿过山坡与防御工事占领关键补给点，以锁定胜局。



新战争故事“猛虎末路”

本战争故事是以德军的虎式坦克为主角的一个战争故事，故事中美军第 12 军团已经攻入德国鲁尔区，玩家要扮演编号 237 号虎式坦克的指挥官，指挥这辆陆上巨兽奔赴最后的战场，与压倒性数量的敌人交战直至最后一刻。

新模式“训练场”

“练习靶场”正式更名为训练场。从前玩家得到一把新枪或者一个新的配备总要进入战斗或空地图才能见证武器的后坐力、散布、易用性，这样的方式略显繁琐。因此官方的训练场应运而生，在其中玩家可以利用假人测试武器效果、进行打靶训练以提高自己的武器使用水平。同时本次训练场中还一并可以练习空中载具与地面载具的驾驶方法，让玩家在多人模式中操纵载具更加得心应手。



新要素“战争之潮”

战争之潮会每周都会为玩家提供一系列挑战，当完成这些挑战时玩家就可以获得武器、皮肤等奖励，每周的战争之潮要求都大不相同，有的非常简单有的内容则考验着玩家的技术。

游戏内容调整

游戏一方面去除了许多恼人的 BUG，一方面也对武器平衡性进行了不少调整。其中冲锋枪得到了全面加强，但 1.02 版本中较为突出好用的武器都或多或少都进行了削弱，进入游戏后还需重新适应手感。

细节调整

1. 修正了玩家到达对应等级无法解锁枪支的问题。
2. 修正了无限卡在加载界面的问题。
3. 游戏的强制开场重生机制被取消。
4. 征服隐藏的追赶机制被修正，双方兵力值相近时已经不会错误触发，只有两队兵力值悬殊时才会触发，被动方会拥有更快的据点占领速度，相对应优势方占领据点速度会变慢。
5. 爆破大炮或电报机时携带炸弹者的炸弹图标被移除，携带炸弹的士兵不被敌人标记时与普通士兵一样。
6. 增加了征服、抢攻、突破模式下的重生点。
7. 修复了空降和前线模式中无法捡起炸药的 BUG。

步兵调整

1. 修复了完成急救后士兵卡在原地的问题。
2. 修复了在不平整地形强制关镜的问题。
3. 修复了玩家卧倒时会被队友推动的问题。
4. 修复了玩家被急救后会陷入地下的问题。
5. 修复了玩家无法跳过一些能跳过的障碍物的问题。
6. 修复了士兵阵亡后姿势奇怪的问题。

©2018 Electronic Arts Inc.



载具调整

1. 玩家可以在载具外面用焊枪修复坦克的受损部分。

2. 坦克的信号弹发射更远，索敌范围更大。

3. 修复了地面载具拖曳固定武器引发的问题。

4. 飞行载具的补给点更远离步兵战场。

5. 飞行载具的首发载弹量减少。

6. BF109 火箭弹的溅射伤害减少。

7. BF109 与喷火战斗机火箭弹对中坦与重坦的伤害减小。

8. JU-88 的 1000KG 炸弹挂弹量减少为 1 个，16×50KG 炸弹投放频率降低。

9. 喷火战斗机的 8 挺机枪过热将更快。

10. 修复了小队无法在“布伦海姆”轰炸机上重生的问题。

武器调整

基本调整

1. 躲在烟雾弹后可以避免被标记。

2. 飞刀一刀必杀范围由 13 米降至 6.5 米，最大携带量由 6 枚减到 2 枚。

3. M1A1 最高伤害由 30 下降到 25.1。

4. StG44 最高伤害从 24 上升到 25.1。

5. 格韦尔 1-5 半自动步枪 3 枪致死距离从 25 米增加到 30 米。

6. 特纳 SMLE 杀伤力有所下降，1 枪爆头 1 枪击中身体致死距离从 35 米降低到 30 米。

7. 突击步枪、冲锋枪、机枪 4 枪致死的距离从 9 米增加到 10 米。

8. 冲锋枪 5 枪致死距离由 25 米调整到 30 米。

9. 单动式步枪击中次要部位伤害下降取消，击中头部以外任意部分最低伤害为 55 点。

10. 反坦克火箭筒的最高伤害下降、最低伤害提高、射击角度影响更小；火箭筒将更容易摧毁地面载具的部件，但更难完全击毁载具。

11. 全部冲锋枪弹速都有所提高，且静止时持续射击时准度有所提高。

12. 突击步枪移动时持续射击准度下降。

后坐力与武器专长调整

1. KE7 水平后坐力从 0.36 增加到 0.45。

2. 温彻斯特 1907 水平后座从 0.39 增加到 0.41。

3. 斯登冲锋枪的水平后坐力从 0.4 减少到 0.38。

4. 斯登冲锋枪“枪管座床”效果增强。

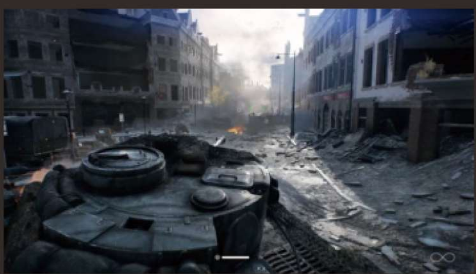
5. 全部武器的“旋转环背带”效果都加快了 50 毫秒；单动式步枪、突击步枪、半自动步枪、自动装填步枪冲刺后抬枪速度加快 16 毫秒。

6. KE7 专长“后坐力缓冲器”被移除，新增加专长为“快速瞄准”。

“猛虎末路”最高难度要点解析

猛虎之咬

1. 出门注意房屋上有两个扛火箭筒的士兵，开始就从右手边绕路小心应对他们的攻击将建筑物击毁，进入小巷子把远处的反坦克炮击毁。继续向西南行进，两辆坦克不足为惧，但拐弯时两门反坦克火炮威力巨大，尽量在拐弯处与其周旋，一旦车体受损就缩回来修理。之后广场上有大量敌人，建议就将车停在入口处，正面装甲着弹损失是最小的，利用火炮射程优势将敌人冲过来的装甲单位逐个消灭，待清扫完成后将车体开到最西部再炸毁火炮。随后投出烟雾弹的地方会刷出敌人增援的装甲单位，优先解决东南方高处的坦克，利用中间花坛隔离对方火炮，最后再进行反击。



2. 进入小道口时远近两栋房间都有敌人步兵埋伏，先把他们解决掉再前进。出门时外面有两辆坦克，一台能在巷子里发现的直接干掉，出门再消灭一台。进入大道后又杀出两台，建议后退拉开距离并远距离射击解决。进入大桥区域前，玩家会处于一个高点，此处视野开阔还可以向后倒回在绝对安全的地方修理坦克，在这里可以远程将下面的守军以及增援都干掉。

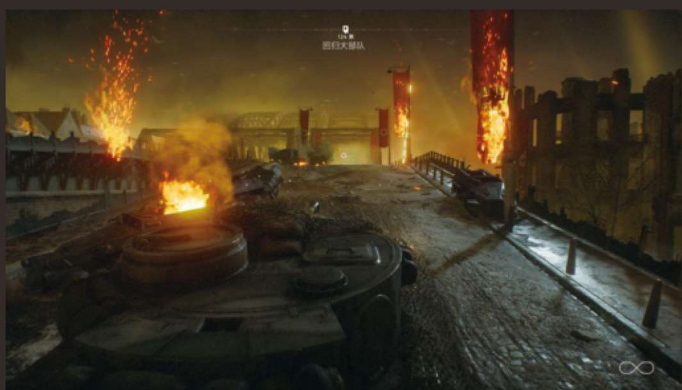
重要时刻

1. 剧情过后走到大桥旁时不要一路直走，四台坦克会进行包夹，从大桥的桥洞下向东北方向移动来到大桥的另一侧，将敌军坦克打个措手不及，并利用横在中间的瓦砾回避敌方炮弹。之后进行下车侦察，直奔哨卡旁的二楼，拾取 StG44 将中央燃料筒击毁消灭大量敌人，之后再应对零星敌人，一旦受伤立刻趴下，敌人是攻击不到二楼的。前方也如法炮制，二楼可以捡到单动式步枪与火箭筒，由近及远对敌人进行狙击不过弹药用光时记得也不要把枪扔掉，注意搜集尸体掉落的弹药。待敌人坦克冲过来赏它一发火箭筒，最后剩余零星敌人的时候一定要注意搜索，以免操控防空炮时受到攻击。至于消灭飞机则十分简单，待其俯冲时对其攻击即可。

2. 接下来坦克会与玩家进行合流，注意从防空炮下来第一时间跑向坦克并从正前方登入，上车后第一时间就是边倒车边反击，敌军会出现大量坦克增援，最好把场面上的敌军坦克都干掉，之后增援一辆击毁一辆。随后搜索机密文件时，站在远处将看门人狙掉，之后敌人警觉后会往门外冲，并靠在门框上当掩体，这时出来一个狙掉一个，敌人不再向外跑出时里面只有几个残留的敌人，注意清理。出门时敌人有小股步兵增援，继续狙击，完成后与坦克合流，转角处有大量敌军坦克埋伏，注意利用转角与敌人周旋。

竭尽全力

敌人包围上来之后快速返回坦克上，将第一波敌人消灭。之后奔向右手边民房瓦砾西侧，就在这个位置坚守，南侧会涌出大量敌人坦克，利用车头坚实的装甲与其对抗，并且随时注意南方来的增援，尽量在其没有登上土坡前就攻击一炮，这样敌人登上土坡时补一炮就摧毁了。在抵抗这一方向时，瓦砾能够帮我们遮挡来自东方坦克的进攻，等东方坦克自己追过来时就从瓦砾中探出攻击一次，在填装时移动车体缩回瓦砾后，填装完毕后继续攻击，将全部敌人消灭后将坦克开上大桥，本章就结束了。





2018年度VR游戏提名/获奖作品一览

栏目主持：马修

2018 即将过去，游戏相关的一些评奖也都陆续出炉，而近期非常重要的两个颁奖活动：TGA 2018 和 PlayStation Awards，也都设了 VR 奖项。这期的“VR 乐园”，我们就来看看有哪些游戏在这两个活动中获得了提名、哪些得了奖。

TGA 2018最佳VR/AR游戏获奖及提名作品

TGA 2018 的获奖名单出炉，相比以往，本届因为开辟了国内投票通道，受到的关注度也更高。而我们这个以 VR 为主题的专页，就简单介绍一下本届 TGA 最佳 VR/AR 游戏的提名及获奖作品吧。

Firewall: Zero Hour 防火墙：绝命时刻

一款 PS VR 独占的主视角射击游戏，主打 4 对 4 组队作战，也可以玩单人模式，支持之前随同《遥远星际》一同发售的枪型射击控制器。这种游戏玩起来很容易投入并且打得很爽快，不过也不是拿起枪“干就完了”这么简单，作为 VR 游戏，环视四周环境确保自己未被夹击，在对攻时快速射击、弹尽时迅速换上备用的手枪等等，都是致胜的关键。

Tetris Effect 俄罗斯方块效应

这款游戏在 E3 上公布时就备受瞩目，相信大家即使没玩也不会陌生。就如其名，这款游戏是以著名的益智游戏俄罗斯方块为基础，结合了制作人水口哲也非常擅长的音乐与特效，并且消除本身也会与背景画面产生互动，如海豚、风车等。游戏虽然看起来是休闲，但在俄罗斯方块本身上也毫不含糊，采用了目前的最新规则，普通玩家向的存储方块（一般是存储棍子）、比较高手向的 T 旋转等规则都在。

当然，这款游戏本身是“支持 VR”，意味着可以用 VR 玩也可以不用 VR 玩。

值得一提的是，水口哲也之前打造的 VR 游戏《Rez 无限》，就是 TGA 2016 的最佳 VR/AR 游戏获奖作品，可以看出制作人在 VR 游戏环境和音画特效上的结合也是颇有心得和造诣的。

Moss 莫斯

去年 E3 上公布、在今年年中发售的第三人称动作冒险 VR 游戏。玩家操作小老鼠 Quill，在丛林中躲开障碍，进行神秘的冒险之旅。

VR 游戏大都强调沉浸感，而第三人称显然是沉浸感的“大敌”，因为虚拟现实环境设计得再好，玩家看着你操作的“化身”角色也会出戏，因此这种 VR 游戏往往采取一种折衷的方案——和操作的角色一起冒险。本作就是如此，体现在游戏中，就是玩家的操作其实是引导，而且在设定中玩家也是存在的，而不是一般第三人称游戏那样让角色完全成为自己的化身，玩家不仅可以和环境交互，还可以和小老鼠进行互动——然后就会发现，在游戏中，它是看得到你的。

Beat Saber 节奏光剑

虽然《节奏光剑》没能获得 TGA 2018 的最佳 VR/AR 游戏奖，但该作的火爆程度也是相当高的。从平台上说，跨 PC 和 PS4 平台，让该作面向了更大的用户群体，而在登陆目前销量最高的 PS VR 前，在基于 PC 的 VR 设备那边，《节奏光剑》就已经收获了相当高的人气。



所以说谁也没想到，第一款收获大量关注的 VR 游戏，竟然是这样一款音游，当然 VR 音游我们以前也在专门介绍过，但是把体感挥砍和节奏音游结合起来，有着如此让人欲罢不能的魅力还是很 出乎人意料的，更何况还可以自己导入编辑曲目并分享，这也意味着 DIY 的乐趣以及玩家们可以拥有更大的潜在曲库资源。

Astro Bot Rescue Mission 太空机器人 救援任务

获奖作品《太空机器人 救援任务》是由索尼 SIE 日本工作室开发的面向 PS VR 的 3D 平台动作游戏，游戏充分发挥了 VR 的特点，让玩家在幻想的世界中展开冒险。作为平台游戏，自然不会让玩家亲自在平台间跳来跳去（那样会很晕），而玩家在游戏中，就是小机器人的操作者，用虚拟现实中可见的 PS4 手柄操作小机器人去冒险。无论是虚拟现实中和小机器人以及环境的交互，还是手柄操作在游戏中的完美融合，这款游戏都可以说是在 VR 设备空间定位面临成本和场地限制的当下，解决 VR 游戏、以及跳出千篇一律的主视点的第三人称 VR 游戏的典范。



VR媒体的TGA最佳VR/AR游戏奖项质疑



《太空机器人：救援任务》荣获TGA最佳VR/AR游戏奖，从游戏素质来说自然是名至实归，或者说同样获得提名的《俄罗斯方块效应》和《节奏光剑》中的一款，获得年度最佳VR/AR游戏都不奇怪，因为每款游戏都有相当的可圈可点之处，绝不仅仅是简单的陪跑。

但是在TGA的最佳VR/AR游戏提名公布后，提名就受到了一些VR媒体的质疑，而质疑的原因就是，究竟是"最佳VR/AR游戏"，还是"最佳PS VR游戏"。因为在之前的2016年和2017年，TAG该奖项的获得者《Rez无限》和《生化危机7》也都是PS VR的。当然，AR游戏这些年除了《精灵宝可梦GO》基本上还没有更拿得出手的作品，而VR这边则有功能更强大的PC端VR头显，这样的评奖和名单，不能不让人怀疑"主机优先"。

从普及量来说，这其实是没办法的事，目前来说，PS VR是销量最高的专业VR设备，而与这个销量对应的，则是索尼对VR游戏品质的把控，尽管也不乏小品级独立游戏，但也都制作精良，而整体游戏数量也有保证。相比其他平台，PS VR其实是生态环境最健康的一个。当然，VR媒体提的质疑也是有道理的，毕竟游戏评奖不能"惟3A大作"，像素风格的《塞莱斯特山》也可以和《战神》、《荒野大救赎2》这些游戏一起提名年度最佳游戏奖项。但不可否认的是，现在VR也远没达到可以成立大型专门颁奖活动的程度，当所有VR游戏放在一起评奖，自然是挑优秀且高人气的。



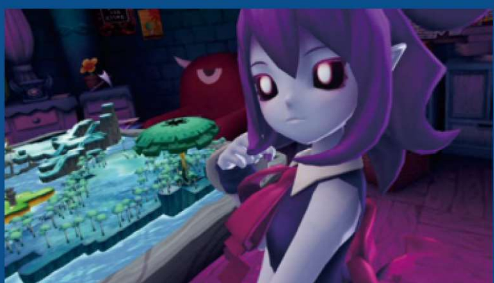
不过今年比较例外的是《节奏光剑》的提名，虽然也是半路出家移植到了PS4支持了PS VR，但也是PC原生的优秀VR游戏。如果从火爆程度和知名度来看，本作甚至要高过获奖的《太空机器人：救援任务》，但最终没能获得年度最佳VR/AR奖，或许是很多对此游戏肯定的人们并不大热衷于参与TGA的投票吧。

PlayStation Awards VR奖

12月3日，2018年度的PlayStation Awards（下文简称PSA）颁奖典礼举行，其中VR游戏的奖项由2017年10月1日～2018年9月30日期间3款销量最高的游戏获得，来看看有哪些吧。

勇者别嚣张VR

《勇者别嚣张》是诞生于PSP平台的策略游戏系列，玩家扮演魔王经营自己的魔王巢穴，并通过弱肉强食来培养出强大的魔物，并且设定陷阱，最终干掉来讨伐自己的勇者。PS4的《勇者别嚣张VR》亦走的同样的设定，不过玩家扮演的魔王并不是像以往那样藏在洞穴深处指点江山，而是在实景沙盘上进行操作，不仅要设圈套对付勇者，也要压制人类的据点。除了魔王大人自己，魔王的女儿也会登场。



本作于2017年10月发售，12月发售了国行版。时间上几乎统计满了一整年的销量。

上古卷轴5 天际VR

《上古卷轴5天际》的VR版本，可以体感动作操作，也可以手柄操作。体感操作下，玩家用自己的双手挥剑或使用魔法会更增加代入感。不过因为是进入虚拟现实冒险，所以很多玩家都需要适应一下。



GT赛车Sports

同样在2017年10月发售的《GT赛车Sports》，严格意义上说应该是"支持VR"，即包含有VR模式。游戏本身的素质还是一如既往，但是全程在线、砍掉生涯模式，让很多玩家不满，游戏的销量也不甚理想，但也获得了金奖（超过50万）。而这个成绩在不温不火的VR领域，自然也可以进入前三了。



游朝 2018 忆日

农历 十一月

从1990年 **12月**（下旬） 到1999年

December

节气 冬至（12月22日） | **从12月16日至12月31日**

一般而言，在我们的栏目当中，能够在“适宜”部分出现的作品都是高评价之作，而在“忌讳”部分出现的则是评分相对不高的作品。但本期栏目当中，我们要打破一下这个常规，被我们称颂的作品，其实当年在业界评价并不出挑，而被我们吐槽的作品，却是一款在其所属的系列当中也非常罕见的佳作。历史证明了就算看似不被大众接受的游戏当中，也有着会被玩家们发掘出来的闪光点，而看似人见人爱的佳作，也会在一些令人意想不到的地方犯下好笑的错误。这两款作品分别都是什么？继续读下去你们就知道了。



▲除了经典的游戏设计，《暗黑破坏神》中的两个球形的生命值和魔法值槽也是一时的经典，甚至被当时的国内网络游戏各种抄袭。

朝向

北美

1996年12月31日，暴雪推出了他们的传世佳作——《暗黑破坏神》（Diablo）。这款作品不是游戏史上第一款动作角色扮演游戏，但绝对是最有代表性的一款，它的出现不但把A·RPG类别带上了一个高峰，更是把快节奏和刷取装备的乐趣引入到了这个类别当中，甚至一度成为了多人地下城探索战斗游戏的标杆。

奠基

1994 年 12 月 16 日，曾经一度以开发生产力软件作为主要业务的 FromSoftware 推出了他们的第一款游戏作品——《国王密令》(King's Field)。这款作品原定会登陆 PC 平台，但最终他们选择了在当时来说性能和市场表现都更为强大的 PlayStation，也为这家开发商和家用机游戏市场结下了缘分。

作为“《国王密令》系列”的首作和这家工作室的首款作品，《国王密令》本身虽然在评价上褒贬不一，但的确有着其独特之处。例如在“《魂》风格”盛行的今天，用体力槽来限制角色的行动能力，以逼迫玩家好好策划自己每一步行动的设计早已在游戏界泛滥，而这个设计就是来源于《国王密令》。游戏还使用了 3D 的实时场景，加上第一人称视角和即时的战斗，体验上也有点让人想起和这款作品同一年诞生的《上古卷轴》。同时游戏的难度也非常容易让人想起《魂》，虽然在关卡设计上还没有那么硬核，但是怪物的攻击力相当不俗，而玩家的攻击消耗体力程度却非常夸张，所以只能采用打一下躲一下的策略来御敌——听着是不是有点熟悉？因为在《黑暗之魂》里最王道的举盾用小剑蹭 BOSS 血的“回合制”打法，某种程度上也是来源于《国王密令》。

按照今天的眼光来看，这款作品其实开发规模非常小，它只用了 6 个月来开发，制作组的规模也并不大，大约只有 10 个人左右。因为难度较高，而且游戏的架构和当时日本地区流行的 RPG 有很大的分别，《国王密令》一开始在媒体和玩家处的口碑都不算太好，但最终靠着爱好者之间的口耳相传，还是用独特的魅力赢得了属于自己的玩家群体，销量也随之上涨——这个事态发展是不是也听着很耳熟？没错，多年后的《恶魔之魂》其实也是靠着类似的方式，奠定了日后包括《黑暗之魂》和《血源诅咒》在内的作品那强大的人气。

从这个角度来看，其实并不被如今大多数玩家所熟悉的《国王密令》，才是奠定 FromSoftware 这家工作室游戏开发根基的关键之作，而曾经被视为工作室代表性系列而为大家熟知的《装甲核心》，反而更像是 FromSoftware 在摆脱舒适区后作出的一次大胆的尝试，而随后“《魂》系列”的成功，则是他们回归本源后，寻找到的新突破点。这一路走来，展现出的是这家工作室那强大的创造力和生命力。





◀因为游戏机制上的限制，在《国王密令》中玩家面对两个敌人时就很容易陷入苦战。

取名

1993 年 12 月 17 日，Capcom 旗下最著名的游戏系列之一《洛克人》推出了系列的全新作品——《洛克人 X》(ロックマン X/Mega Man X)。许多 80 后和 90 后玩家应该对这个系列的作品非常熟悉，因为随后“《洛克人 X》系列”成为了原版洛克人之外的一个备受好评的衍生系列，甚至还推出过 RPG 类型的外传作品《洛克人 X 任务指令》。

但是这个作品在选择名称上有点不太明智，因为当时正篇《洛克人》一向都是用数字作为新作的序号，而在这个系列登陆掌机时，或许是为了让欧美地区的消费者能够将这个作品和 FC 上的《洛克人 2》区分开来，竟然采用了罗马数字作为序号，定名为《洛克人 II》(Mega Man II)，这个操作就很让人看不懂，因为日版的掌机作品明明是叫《洛克人世界 2》(ロックマンワールド 2)。

于是上文提到的这个独特的翻译方式果然留下了后患，因为后面推出的掌机作品美版统统以罗马数字作为序号（1992 年的《洛克人III》和 1993《洛克人IV》)，等到《洛克人 X》横空出世，因为英文字母“X”和罗马数字“X”（即数字 10）太过相似，大部分玩家在看到这个名字后的反应，大概就和大家在 2018 年看到《辐射 76》这个名字时差不多——我们是不是玩漏了好几款作品？

不过尽管名字闹了个乌龙，游戏的素质还是很不错的，这款作品是系列当中评价比较高一作，在 GameRankings 上的综合得分达到了 89 分（满分为 100 分），一些主流媒体均给出了 9 分好评（满分为 10 分），例如 IGN 和 EGM。

相比起来，这款作品日后推出过的移植版 / 重制版就没那么走运了，PSP 上根据《洛克人 X》重制的《洛克人 X 反乱猎人》(イレギュラーハンター X）虽然画面变成了全 3D，而且增加了动画过场，还让玩家能够操作系列中的经典对手角色霸法（ヴァヴァ），但毕竟在设计层面上只能算是炒冷饭，所以在欧美地区的综合评价还不到 80 分（满分为 100 分）。

至于 2011 年 12 月 21 日在 iOS 平台上推出的《洛克人 X》移植版，那就是纯属是跟风移动端热潮的瞎搞了，虽然游戏本身肯定是不错的，但对移动端的操作适配显然不太到位，综合评价只有 55 分（满分为 100 分）也只能说是咎由自取了。



▶“《洛克人 X》”系列不但成功把作品面向的用户年龄段进行了提升，还创造了 Zero（图中）这个人气新角色。



阻碍主线进行的大敌

——游戏中的各类卡牌游戏

文 全体文编 统筹 宇宙人 美编 雷普利

随着游戏容量的提升，很多作品特别是追求内容丰富度的 3A 级大作很多都会在游戏在加入大量游戏本身系统和主线以外的可玩要素，来作为调剂或者延长游戏时间。而传统游戏类型之一的桌面卡牌游戏自然也经常作为小游戏加入到各类游戏中。虽然很多时候是换个皮放进去，但是也有不少游戏会在传统玩法的基础上加入很多有意思的设定，更有甚者会原创一款新的卡牌游戏，让人沉迷其中忘记主线，本期特企来为大家盘点一下这些不务正业作为额外元素加入到游戏中的卡牌游戏。

来一盘昆特牌？

——《巫师3 狂猎》的昆特牌

要说电子游戏里最出名的卡牌游戏，在 2015 年之前可能大家各有答案，但在《巫师 3 狂猎》在千呼万唤当中终于上市后，答案就只剩下一个：昆特牌！



其实昆特牌从规则上来说，也不算太复杂，就是三局两胜的比大小，里面有一点“田忌赛马”式的策略要素，同时还包含了集换卡牌的要素，在这个时代来说原本并不是一种特别出彩的小游戏。但这个卡牌不但本身根植于《巫师》的世界观当中——原作小说里就提到过这种由古代矮人发明的卡牌游戏，而且它也存在于游戏中的许多地方，还有一个专门的故事线，玩家能够通过不断和各种对象打牌来获得更强的卡牌，配搭出更强的构筑。

但要说让昆特牌得以被大多数玩家所认知的原因，归根究底反倒是游戏本身设计上的一点小缺陷，那就是玩家能够和许多关键 NPC 打昆特牌，而因为这个功能是独立于很多对话功能之外的，我们就会经常碰到很多非常出戏的情节，例如血腥男爵明明是一幅妻离女散的悲痛样子，杰洛特大喊一声“来盘昆特牌？”他立刻就抛开一切悲伤情绪高高兴兴打起了牌来，让人感觉很是搞笑。



▲在《巫师3 狂猎》里有大量NPC可以触发玩昆特牌的对话选项，有时候这个选项还是被摆在第一位！

不过鉴于这只是游戏里的一个小瑕疵，便没有遭到玩家们的口诛笔伐，反而被当成是一个梗来玩。在游戏推出后的好长一段时间里，“来一盘昆特牌？”都是游戏圈子里最为常见的流行语，加上昆特牌本身虽然不太平衡（尼弗伽德间谍流

了解一下?),但可玩性的确很强,也让这个小游戏的话题性随着游戏的热销而长盛不衰,从而最终让 CDPR 决定将其打造成一款专门的游戏作品——《巫师之昆特牌》。

目前《巫师之昆特牌》在经过了漫长的测试和大刀阔斧的改版后,终于已经正式上市,甚至还推出了之前就承诺过的单人剧情,虽然不是以杰洛特作为主角,但这位猎魔人也有登场,可谓是从方方面面满足了“《巫师》系列”粉丝们的期盼。目前《巫师之昆特牌》的家用机版也已经正式上市,内置中文,同时本作也有国服服务器,各位还没有尝试过的玩家们,咱们不如再来一盘昆特牌?



沉迷打牌忘主线

——《最终幻想》系列的九宫幻卡



对于《最终幻想 14》的生活玩家来说,钓鱼、打牌、赛鸟就是他们的日常,而其中的“打牌”指的便是“九宫幻卡”。这种在 3×3 的格子中放上卡牌比大小的玩法,在《FF14》中大受好评,不少玩家可以说是就是沉迷打牌忘记主线。作为一款网游,《FF14》中的“九宫幻卡”有着一系列的任务和各种收集方法,而这种如今已然成熟到让人沉迷的卡牌游戏其实是源自于《最终幻想Ⅷ》。《FF8》虽然不像《FF7》一样有着诸多迷你游戏,但却有着一款贯穿整个游戏的卡牌游戏,和后来的《FF14》一样,《FF8》中的这款卡牌游戏同样可以找各地的 NPC 一言不合来一局。不过,《FF8》中的卡牌游戏并不叫作“九宫幻卡”而是“Triple Triad”,但整体规则上和《FF14》一致。从可玩性来说,《FF8》中的卡牌游戏更有意思,因为玩家不仅仅可以打牌,还可以将卡牌转变为道具。是的,你能想象游戏中的不少道具特别是一些极其珍贵的饰品是需要通过打牌来获得的吗?这种实质的奖励让《FF8》中的卡牌游戏变得实用,靠打牌通关游戏不是梦!在后来的《FF9》中,也有着名为“Tetra Master”的类似卡牌游戏,但规则略有不同,打牌的格子也是 4×4 而非 3×3。

专为系列粉丝而制作的卡牌

——《绯夜传说》的传奇角色牌



“传奇角色牌”是《绯夜传说》里初次登场的小游戏。游戏牌的规则是根据牌面的角色来找相同的组合。在进行游戏的时候在画面的右下角可以看到组合的图标,打开暂停菜单后就查看组合列表,凑齐一个组合或者凑齐组合所需的人数就能获得分数,如果我方得分的话系统就会提示是否结束本局对战并进入下一局。最终以第三局的累计总分来判断胜负。

这个游戏除了有很强的趣味性之外,还能考验玩家对系列作品的熟悉程度,玩过作品越多的玩家就能越快上手这个游戏,在牌局里也能更快地对各个组合做出反应。在《绯夜传说》里当玩家打败所有对手之后还能获得艾杰恩的和风换装,丰厚的回报和十足的趣味性是这个小游戏受欢迎的最大原因。

“《传说》系列”以前作品里也有纸牌类游戏登场,例如《宵星传说》和《无尽传说 2》里的德州扑克牌,或者是《圣恩传说》里的花牌等等,不过创造属于自己的纸牌游戏这对于整个系列来说还是头一次,熟悉规则之后也叫人忍不住沉迷其中,为此也有不少粉丝希望能像之前推出过的花牌系列一样,把这套卡牌正式推出实体版,让玩家们能在聚会时也玩上一番。

I want to play a game.
——《生化危机7》的死亡21点



《生化危机 7》的第二个 DLC《禁止播放的影片第 2 集》是一个由三个故事（模式）组成的 DLC,其中“21 点”是三个中最有特色的一个。游戏的玩法很简单，场景也只有一个，但这个 DLC 却给玩家留下了深刻的印象。原因很简单，因为“21 点”没有任何的战斗、潜入和探索部分,玩家的游戏目的只有两个：赢 21 点,活下去。玩家扮演倒霉蛋摄影师霍夫曼为了求生，被迫参与由杰克家小儿子卢卡斯设计的死亡游戏当中。“21 点”规则基本和现实的 21 点类似，只不过赌注不再是金钱，而是性命而已。

这种倒霉蛋被迫参加死亡游戏的故事，加上赌命的设定,使得 DLC 有一种莫名的魔性吸引着玩家。毕竟在现实里玩家顶多也就赌点小钱，不会也没人愿意去赌命，这个完全脱离现实的设定光听就让人的肾上腺素飙升。王牌系统的加入也让玩家在碰运气的同时有了一丝思考的余地，绞尽脑汁后依靠一手烂牌逃出生天的成就感可不是一般的大宅逃生比得上的。

泡妞基本功
——《樱大战》的花札



花札是一项日本的传统纸牌游戏。花札共 48 张牌，图案各不相同，这 48 张牌囊括了日本文化的方方面面。相信大部分 80 后玩家第一次在游戏中接触花札，都是《樱大战》。早在 1996 年发售的 SS 版《樱大战》中就收录了花札的迷你游戏。花札在游戏中的地位十分重要，它不仅是一种迷你游戏，还关系到角色好感度和 CG 收集率。

花札的玩法其实十分简单，只要玩家将手上的牌凑成特定的牌型即可得分（花札的分数被称为“文”)。但对于中国玩家来说，花札有两大难点，一是花札上没有注明每张牌叫什么，二是不知道什么样的牌型才能得分。大部分玩家可能也就认得一个“猪鹿蝶”，对于其他规则就一无所知了。

到了 PS2 上的初代重制版《樱大战 狂热血潮》，作为惟一幸存的迷你游戏，花札被大幅强化。对中国玩家来说最受欢迎的一点改动，就是在自由对战时可以选择更换原创牌面，原创牌面全部由游戏中的角色构成，玩法更加直观。玩家不用死记牌型，只要按人物关系将其凑成一组（例如帝剧三人娘），就可以得分。当然最重要的是，美少女牌面可比原版花札美观多了。不过对于日本玩家来说，显然还是原版花札更加直观，至少不用重新记忆牌型了。

水管大叔的忙里偷闲
——《超级马力欧64 DS》/《新超级马力欧兄弟》原创卡牌

作为 NDS 的首发护航作品，《超级马力欧 64 DS》可以说是一部相当优秀的移植作。除了游戏本体部分，该游戏还有非常有趣的迷你游戏模式 REC ROOM，而该模式下路易吉的游戏，就是两种纸牌游戏。游戏中路易吉作为发牌员给你发牌，此外还有奇诺比奥服务员路过，背景也有游戏机、吧台等等，很是热闹。

而该模式的两个纸牌游戏中，第一种很简单，就是在扣下的纸牌中找到成对的配对，能一次翻准两张相同的牌的概率相当低，所以记下翻过的纸牌就非常重要，但翻牌的机会只有三次，所以这款游戏本质上是考验运气，实则更考验玩家的记忆力。胜出满 5 颗星便进入下一局，桌面上的牌的数量和花色也都会增加，而难度也高出很多。

第二款游戏的规则是将相邻的两张牌消除，无论横向竖向还是斜向都可以，但因为牌是自右下向左上横向移动，所以竖向和斜向的消除更是重点，而这款游戏考验的也正是玩家对全局的观察和把控。每消除两张，路易吉就会给在末尾（右下）补上两张牌，到最后全部牌都成功配对消除后，就算胜出，反之则失败。游戏的要点其实就是尽可能在左上配出更多的横向配对牌，这样在后期才有更灵活

别处打牌要钱，西部打牌要命
——《荒野大救赎》的扑克



说起普通的牌类游戏，可以把其归为“运气”与“智力”的碰撞，两方选手在牌桌上以牌为媒介进行文明的博弈。“《荒野大救赎》系列”中的牌无非是二十一点或者德州扑克这样现实中比较常见的牌，看似也在“文明博弈”的范畴内，但作为“文明之风”难以染指的西部来说，没有什么东西是左轮枪解决不了的。在《荒野大救赎》中有一套衣服名为“高雅套装”，一听名字就文明得不行，换上这套服装以后约翰也打起了领带穿起了西装，俨然一幅商务人员的样子。而实际上……不要被这幅外表骗到，这副装束真正的作用是——在德州扑克中出老千！在德州扑克中牌型是制胜的关键，通过自己的手牌与公牌相组合形成牌型，之后通过比较牌型就能决出胜负，在玩扑克时穿上这套外套就可以化身“邪道赌神”，在发牌阶段与观看手牌阶段，玩家都可以出老千将牌偷偷换走变成对自己有利的牌。而出老千不是万能的，有时也会被 NPC 抓住马脚，在此时就会强制触发 NPC 把主人公抓出门决斗的剧情，最终决定牌局胜负倒是和牌没什么关系，而是看谁的枪快，若能将 NPC 击毙还能增加“名望值”，于是神奇的一幕出现了——某西装革履的男子在赌桌上疯狂出千把把被抓，还把赌客拉出去挨个枪毙，即使这样牌桌上还坐满人等着和他玩（决）牌（斗），而其“西部扑克王”的美名则成为了传说。



的配对空间。同样，该游戏也是胜出 5 颗星之后进入新的一轮，牌的花色和数量也会增多，不过相比第一款纸牌游戏，这一款就休闲多了。早年笔者经常玩这款游戏一玩就两个小时，而在为了写这部分特企而重温时，又不知不觉地玩了一个多小时……

值得一提的是，这两款游戏同样收录在《新超级马力欧》的迷你游戏中，并且同样在路易吉的迷你游戏下，而相比《马力欧 64DS》，本作中路易吉下还多了一个纸牌游戏：比同花色牌的大小，即哪一方相同的牌数多，哪一方获胜；如果最高相同牌数相等，则拥有相同牌组数多的一方获胜（如我方 2 组，对方 1 组，我方便胜出）。如果最高相同牌数和组数完全相同，就按下屏左侧的顺序来比大小。同样是胜出 5 颗星进入下一轮，牌的花色并不会增加，但会增加筹码。因为可以有多种组合胜出赢取筹码，而败只是输在基本筹码，因此这款游戏里的筹码反倒是最不紧张的。因为有一次换牌的机会，所以换哪些牌能让胜算更大、或是赢得更大，也是挺考验玩家的。



打牌只是《如龙》玩家百般本领中最不起眼的一项

——“《如龙》系列”的扑克



对于追求丰富支线要素的“《如龙》系列”来说，几乎每一作制作组都会在游戏中加入大量他们所能想得到的小游戏，而其中没什么比传统的棋牌游戏更适合这个现代都市舞台了。因此系列每一作几乎都会成套打包各类棋牌小游戏，比如扑克、麻将、将棋等等，其中扑克牌虽然每一作收录的玩法不尽相同，但基本上都是我们熟悉的传统玩法。你可以到高端上档次的赌场豪赌挣钱，也可以到流浪汉聚居的地方过两把手瘾，甚至能通过一些小道消息或者人脉，找到只有少数人才能进场的隐藏地下赌场。不过不知道是因为桐生一马过于正直还是有什么连他也不敢触碰的行规，打牌赌钱也只能老老实实地赌，既没有出千也不得赖账，更不能动粗，所以这些小游戏也只能停留在传统玩法的层面。

几乎每一作《如龙》的卡牌游戏，都会成为玩家白金路上的一道障碍，比如要赢多少钱、达成特定牌型之类的情况，不过玩家也能在其他支线里面或者市内一些隐藏的地方找到作弊道具，一定程度上可以降低这些条件的达成难度——所以说必要的时候桐生一马还是会出千的。

和时间在赛跑

——《丧尸围城2》的德州扑克

“《丧尸围城》系列”的完美难度一直不低，其中幸存者是前两作中最让人头疼的收集要素之一。每个幸存者的登场时机和支线事件都是不同的，而时间限制的设定使得如果玩家想要在一次流程内完成全部支线任务然后救出所有幸存者的话，每一次行动、触发任务的时机等等都必须要算得非常精确。然而就是在这争分夺秒的时候，却有两个支线任务需要玩家放慢脚步，静下心来，然后坐下来开始打德州扑克。

在《丧尸围城 2》中，一共有两个支线任务，虽然在规则上有所不同：一个是单纯赌钱，另一个则是脱衣扑克，但玩家都需要将对手的筹码全部赢过来。德州扑克还是那个德州扑克，但玩家当时的心情可谓是万分煎熬：一边看着屏幕右边的任务倒计时在减少，一边还得关注自己和桌上的牌，别说外面还有几十只丧尸在等着玩家……话说回来，能在尸海横行犹如无人之境的主角固然厉害，但能在尸海包围下还能淡定打牌的幸存者也不是什么省油的灯。



赚钱不就是为了给妹子买衣服吗

——《死或生 极限沙滩排球》的扑克



以性感美艳问名的“《死或生 极限沙滩排球》系列”其实就是一个迷你游戏大集合。在游戏中玩家的使命就是通过迷你游戏来赚取金钱，然后给妹子们买衣服换装。每天晚上的赌场就是玩家的最爱，在赌场中自然少不了扑克。游戏中的扑克玩法并无特别之处，无非就是 21 点和德州扑克，不过所用的扑克牌面都是游戏中的妹子。而官方还特别推出了专用的实体扑克，牌面和游戏中保持一致，算是一个噱头。

在《死或生 极限沙滩排球 3》中，由于各种赚钱手段都被调整得十分平衡，以往玩家不屑一顾的扑克也成了一种有效的赚钱方式。而且游戏中的妹子们胆子都特别小，玩德州扑克时只要一诈，对面多半就会投降。虽然打扑克还是比不上用备份存档的方法玩老虎机那么暴利，但还是有不少玩家愿意一试的。不过我想说的是，都第 3 代了打扑克还不能看到真人，Tecmo 你可真抠啊！

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/UCGUCG
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000

读编往来
本期主持



画师：木仙

★首先要和大家说一下 UCG 猴年的安排。本期（456 期）上市后，在 2019 年 1 月初会推出 457 期。457 期杂志将是冬季攻略特刊，具体大家可以参见本期封底的下期预告。在 2019 年 1 月下旬就是每年一次的春节合刊了，期号是 458 · 459。1 月下旬～2 月初的大批新作，就要等到春节后的 460 期杂志再为大家献上了。另外 UCG 游戏大赏的媒体评选部分将刊登于 458 · 459 期春节合刊上，玩家评选部分的结果将会刊登于 460 期杂志上。

★最近 UCG 推出的《荒野大救赎 终极档案》和《中国主机游戏访谈录 20 年 · 50 人》大受好评，尤其是后者，早早就卖到脱销，现已紧急加印中。这里要感谢广大读者对我们的支持和厚爱。另外“鸽”了很久的《真 · 三国无双 8 官方艺术设定集》授权中文版终于上市，虽然游戏素质不高，但是人设还是相当不错的，尤其是众位女武将的人设绝对是系列最高。还请各位“无双众”多多支持！还有一本授权图书也即将推出，希望能赶在年前与大家见面。

Email 张易雄：感觉可以模仿“游戏兵工厂”的模式，做个“《刺客信条》系列”游戏中被主角刺杀的 BOSS——和真实历史上人物的生平，以及现实中是怎么死的——的对比。然后像游戏中主角的伙伴（达芬奇、华盛顿、富兰克林、埃及艳后等等）也可以考据一下，然后和游戏中的细节做对比，评价一下育碧的改编首发和脑洞。每期一个人物，也可以做很多期了。

三日月：说实话这是一个非常不错的建议，毕竟“《刺客信条》系列”虽然不是业界第一个戏说历史的，但如此认真细致地戏说，甚至把自己也写进游戏的只有育碧一家。而且游戏中选择的历史人物大多都是那个时代的代表性人物，不光在游戏，在真实历史里也是有很多有趣的故事值得跟各位读者分享。

Email Pray for 祈り：看到胜负师老师说出主机玩家群体会“心态年轻”的时候，颇想感慨主机玩家同时也是个相对来说相当单纯的群体了。打个比方吧，作为任系粉丝，今年先后看到《恶魔城》和《P5》参战大乱斗的时候，要多兴奋有多兴奋。至于每年的 E3 和 TGS，基本上就是主机玩家狂欢的日子了。好像只有这种时候我们才会兴奋得像个孩子。

纱迦：其实每个期待已久的游戏推出时，我们都会兴奋得像个孩子。这里不得不说的是，数字游戏纵有千般好，但游戏入手时的兴奋度也下降了不少。当年只有实体店的年代，每逢心仪的游戏发售，我们一天打 N 个电话给游戏店，如果游戏到了就赶紧过去“请”——没错，对于心目中的神作，我们不说买，要说请。这种看似落后的购买方式，如今想来还是感觉很温馨的。

编辑部 游戏风向标

最近有读者问，咱们每期都有的这个“编辑部游戏风向标”是干嘛的。其实这个小版块就是统计每期杂志制作期间小编们在玩哪些游戏。当然如果把每个人玩的游戏都列出来的话就有点夸张了，因此入选的标准就是该游戏至少有 3 位小编在玩。大家如果看到有的小编一次都没出现的话，并不代表他 / 她这段时间啥也没玩，只是他 / 她玩的游戏太小众了。

荒野大救赎 在线 | 4 人

纱迦　三日月　稀饭　梦叶

人品太好就是这样的。
——纱迦和一位玩家一起赶路时，一头美洲狮突然出现将对方吃掉，安然无恙的纱迦发出如此感叹。

正当防卫 4 | 3 人

北山杉　六等星　余烬

我感觉这个游戏有一半以上的时间都在找涡轮、炸涡轮……
——玩到游戏中后期不断出现既视感的北山杉无奈地说道。

变种元年 伊甸之路 | 3 人

三日月　纱迦　北山杉

这……这就完了？
——虽然早就做好心理准备，但不到 20 小时就能通关的流程长度还是让三日月大吃一惊。

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 3 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com

淘宝官方网店 shop.UCG.cn

UCG 口袋微店 vd.UCG.cn

女神异闻录 Q2 新影院迷宫 | 3 人

水无月 仲夏 沐枫

我没有别的意见，我想说的就只有一句哈姆子可爱！

——曾被雪藏多年的《女神异闻录 3 携带版》女主角在本次《女神异闻录 Q2》中戏份超多，水无月对此表示非常开心。

暗黑血统Ⅲ | 3 人

六等星 稀饭 三日月

这系列从头到尾都没有改变的只剩下这个爱我的二五仔了。

——面对再次大刀阔斧改了系统的三代，只有熟悉的角色令六等星感到一丝暖意

任天堂明星大乱斗 特别版 | 3 人

三味线 余烬 马修

看见我卡比的小锤子了吗？你·已·经·死·了！

——在"灯火之星"模式中用卡比一锤子 10 秒钟解决战斗的三味线，终于明白了卡比成为该模式主角的原因。

Ashen | 3 人

三味线 余烬 马修

我碰到过跑酷高手，也遇到过跳跃达人，但就是没碰上过能好好跟我一起打怪的靠谱同伴！

——因为《Ashen》里和其他玩家联机的机制类似于《风之旅人》里的偶遇机制，无法主动控制，几次都"遇人不淑"的稀饭最终一怒之下关掉了多人模式，顿时觉得还是 AI 同伴比较靠谱！



455 期真假封面之辨

455 期杂志上刊登有《生化危机 2 重制版》的最新消息。由于 Capcom 方面的要求，在 12 月 5 日上市之前我们不能透露这些消息，甚至连"455 期杂志上刊登有《生化危机 2 重制版》的最新消息"这个事实都不能在 12 月 5 日之前透露。因此在 455 期杂志的宣传中，我们临时使用了一个假封面。（没有料到的是部分无节操的媒体无视了 Capcom 的警告，将这些消息透得一清二楚，诅咒他们今后都拿不到 Capcom 的独家新闻，哈哈。）

在游戏时光网站中，我们还搞了一次封面竞猜。我们给出的信息是"2019 年初的大作"，结果约有 2/3 的玩家准确猜中了答案，这里精选几条有代表性的留言。

EVA01（LV3 用户）：那我猜生化2重制版吧……毕竟Ada的正脸还是很让我欣慰的……

点评：这位朋友是从美观度出发作出了准确的判断。要知道 2019 年初的大作虽然不少，但其中一大堆都不怎么适合当封面，例如《Anthem》《皇牌空战 7》《除暴战警》《全境封锁》等游戏。相比之下艾达姐姐的颜值绝对是鹤立鸡群了。

R9_1989X（LV3 夜行者）：（肯定是）《生化危机2 重制版》LOGO的底纹和这期《游戏机实用技术》的底纹很像。

点评：这的确是假封面的一大破绽，不过能观察到这一点的人也算是心细如发了。

生生生生生生（LV1 用户）：等会儿，标题上怎么有蜘蛛网？难道是《复仇者联盟》？

点评：不得不说这位朋友的想象力能打满分。就算真是蜘蛛网，难道第一反应不应该是《漫威蜘蛛侠 2》吗？

本期奖品



大奖：八位堂提供的SN30 复古蓝牙游戏手柄1个（共1名）

问卷调查

一、春节合刊在即，按照惯例会有年鉴、盘点、大事记、魔鬼辞典等内容，请问你对今年的春节合刊有要建议？

二、1 月底 2 月初大作如云，你觉得 UCG 是否有必要在春节后的第一期杂志就制作攻略特刊？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 12 月 30 日，以发件日为准。

451 期奖品

《鬼泣 5》制作人冈部真辉、马修·沃克与导演伊津野英昭的签名板（随机抽取 1 张）

静静 6269068@qq.com

《生化危机 2 重制版》制作人平林良章、神田刚的签名板（随机抽取 1 张）

Rabbit_Roxas rabbit_roxas@foxmail.com

电子邮件 UCG@UCG.cn
邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮　　编 730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

水无月



※ 这几天气温骤降，广东地区瞬间进入了久违的冬季模式，陪伴多年的过冬利器——电热毯终于又有了用武之地，当然晚上睡觉是舒服了，由此带来的最大的负面作用就是严重影响了第二天的起床时间 = =

※ 作为被 Atlus 雪藏多年，曾一度被玩家们当成了“黑历史”的女主，哈姆子在《女神异闻录 Q2》的表现可谓大放异彩，戏份十足，相信应该能让很多哈姆子厨心满意足，就我个人感觉而言对于哈姆子的塑造甚至用力过猛的私货嫌疑……加之本作整体剧情比较平淡，且除了哈姆子之外的其他角色的形象塑造和角色互动都不太尽如人意，对话里竟然出现了 P4 主人公称呼菜菜子是自己的侄女这样明显的 BUG，可见本作在剧情方面的监修品控上着实要打个问号。

※ 豹豹接回家整整两个月了，猫龄也快 7 个月了。这段时间在换粮方面碰到了一些麻烦，发现它不爱吃水煮肉和生肉，而一吃罐头就会肠胃不耐受，无奈只能给它换回了猫粮，本来我还调侃豹豹说它没福享受好东西，只能吃猫粮了，结果没几天就听到消息，豹豹一直吃的猫粮品牌因为海关原因无法进口，国内面临全面断货的危机。得，这下恐怕连猫粮都吃不上了，所幸给他试了其他几种猫粮品牌发现这方面倒是不太挑，于是就暂且先用其他品牌应急一段时间吧。



■吃个早饭也要和豹豹斗智斗勇

本期个人签名

《怪物猎人 世界 雪原诅咒》，这个译名又能承包我接下来半个月的笑点了。

余烬



▲在 3DS 版本时就有接触《任天堂明星大乱斗》，本次借着写本作 NS 版攻略的机会对游戏的格斗对战进行了深入的了解。一个最强烈的感受是本作非常适合用手柄玩，因为不会频繁地进行搓招，这对于我这种不用手柄不会玩游戏的玩家来说非常友好。而在长时间使用 Pro 手柄练习本作后发现了 Pro 手柄又一个需要改进的地方：摇杆偏高。这使得长时间的游玩后拇指酸痛。不过本身 Pro 手柄就需要应对各种游戏，《大乱斗》仅仅只是其中需要多次推拉摇杆的特例。看来是该考虑再买一个 NGC 手柄了。

▲截稿之后就是期待了很久的“碧蓝春晚”了！今年无论是主机游戏还是手机 / 网页游戏都玩了不少，而《碧蓝幻想》也就是大家戏称的“肝报废”算是最满意的游戏之一。这款作品的优点很多，其中最让我着迷的便是本作非常有老式回合制日式 RPG 的感觉，但又以新潮的方式进行了呈现，这也使得本作非常的耐玩（肝）。而“碧蓝春晚”也就是 Granblue Fes，除了会公布诸多《碧蓝幻想》的新计划外，还会有 PS4 游戏《碧蓝幻想 Project Re:Link》的新情报。当然最最最重要的是官方会发送诸多福利，福利之多简直能让制作人亏到吃饱面。赚大发了！

本期个人签名

等着KMR今年继续吃泡面。

乌冬



◆ M-1 今年没实时看，当晚看到 SNS 上的评论那么多人写心疼和牛，就知道今年他们又陪跑了，而且败给了资历浅很多的组合霜降明星，连续三年亚军也是没谁。开始自己也想写写可惜和牛没拿冠军的评论，但后来补的时候仔细看了两边的段子，反倒觉得今年和牛真的输得不冤（对比去年）。和牛今年第一个段子是很有趣，切入点非常新颖，一下子就将人带入了他们独特的世界观里，第二个段子就弱了一点，而且题材选得有点沉重，节奏也比较慢，如果两个段子的顺序调换一下可能结果就不一样了。对比之下，霜降明星虽然两个段子形式上是一样的，但晟也的高速装傻真的很稳，配合粗品利落的吐槽，看的时候笑得停不下来，加上很多段子都来源于生活，让人觉得很亲切，拿冠军实至名归。

◆“怪物猎人 世界 G”的公布虽然很高兴，但时间定为明年 9 月，希望历战王绚辉龙和《巫师 3》联动等能耐玩一些，否则将会是一个漫长的等待。比较意外的是这次竟然没有单独发售实体版，Capcom 终于想通了（笑）。

本期个人签名

玩了那么久《MHW》才知道是RPG。

梦叶



@毫无征兆的突然从夏天就跳到了冬天，昨天还满大街的短袖和大腿，今天就已经是羽绒服和口罩全副武装了。缺少了春、夏的缓冲，气温变化总让人有些猝不及防，特别是当太阳公公露脸的时候立马又回升至二十多度，这让我的终极对冬装备“秋衣 & 秋裤”至今派不上用场，晚上在室内要是不开暖风机又如同冰窖，南方的冬天实在是太难伺候了。

@最近狠下心托哪尼大大配了个台式（虽然配置不算高），小机箱装起来真是太考验耐心，强如大触也拆拆装装的倒腾了一下午。终于不用再忍受破旧笔记本的泡面式开机和 3 字一卡的输入法了，本来也没打算用 PC 跑什么高配游戏，目前也就打打《守望先锋》和 Steam 上的独立作品，明年的《精灵与萤火意志》也要靠它了！

本期个人签名

每年到12月才想起秋天的好。

秋沙雨



★在生日过去后深圳的天气就一口气从夏天转入了冬天，中间大概有2天不到的过渡期（也就是差不多秋天的温度），只能穿个把月的冬装“终于”（重音）派上用场了。比起夏天我还是更喜欢冬天一些，因为不用为空调的电费伤脑筋，冷了的话多穿件毛衣再裹上羽绒服就很暖和了，惟一的烦恼大概就是窝在被子里打《GE2RB》的时候PSV的屏幕会因为温差的缘故而起雾……

☆这期截稿前几天总算是玩到了《噬神者3》，虽然到现在都还不理解今年为什么还没玩到《噬血代码》，我的电击屋限定版都已经预订好大半年了，不过看在有《噬神者3》的份上就不去多想了。通宵玩了一晚上后差不多玩了剧情的一半，这次因为换了个物理引擎，各种动作的节奏需要时间来适应，对老玩家来说反而是有些棘手。由于短剑被削（攻击or防御后的垫步取消硬直没了）就不得不换新武器，由于试玩版时很中意沉重圆月，所以正式版时就带上了，十多个小时下来感觉爽是挺爽的，就是不太能把握攻击后的防御时机，好几次没来得及开盾防御敌人攻击。

老荒神用的几乎都是《GER》的骨架，攻击时的特效更酷炫了，然后我这边的伤害就更大了。《GE3》新加入的灰域种荒神在正式版里简直是恶梦，在写小编寄语前打了努亚达，这家伙在一分钟之内就锲而不舍地对我发动了3次捕食攻击，躲得我无处可躲了就被它一口啃死……太残暴了。试玩版的巴尔巴托斯在正式版里稍微变强了些，但是难度落差最大的还是羽羽斩，试玩版里羽羽斩给我感觉就是和鱼片差不多的强度，但是正式版里这家伙把我杀了个七进七出……

剧情和NPC对话里倒是有不少《GE2RB》和极东支部的彩蛋，由于和极东支部离得远再加上有十多年的时间差，虽然前一天都还在玩《GE2RB》，但是在《GE3》里看到这些彩蛋还是挺叫人心情激动的。

本期个人签名

本周最大的震撼：《噬神者3喜当爹》。



纱迦



★XGP真是越来越给力了！下半年不仅一直有促销活动，而且收录的游戏也是越来越给力。原本以为《极限竞速 地平线4》之后没什么第一方作品，就没有续订XGP。没想到12月一口气加了《变种元年 伊甸之路》《ASHEN》《花园之间》等好几个新作，于是火速花了10港币订了一个月。现在感觉XGP有点像小时候玩的那些“N合一”，一个个游戏试玩下来，总能找到一些自己喜欢的。一想到明年说不定还能免费玩到《外部世界》这样的正GAME，真是觉得划算极了。

★《荒野大救赎在线》越玩越觉得没意思，个人感觉原因有二：一是游戏内容太少，由于没有单人战局和被动模式，导致玩家赚钱升级都得去打PVP。当然也存在刷美洲狮和警察这样的偏方，但效率低又枯燥，而且说不定啥时候就被R星给封了；二是值得追求的东西太少。以《横行霸道在线》为例，从几十块钱的小商品到几百万的豪车飞机坦克应有尽有，玩家自然是动力十足。而《荒野大救赎在线》里的东西最贵也就是一千块左右，值得买的只有武器和马。R星为了防止玩家迅速毕业，将赚钱和升级的速度调得极慢，使人感觉更加无聊。不过毕竟目前只是BETA版，希望正式版里能有所改善吧。

★期待了超久的主机版《深海迷航》（Subnautica）终于发售。作为资深海底冒险游戏爱好者，对于这个PC版获得超高评价的游戏仰慕已久。Xbox One的预览版翻来覆去玩了好多遍，本来这次想在杂志上好好推广一下这个开放世界海底冒险神作的，结果正式版居然没有中文，实在让人失望。最坑的是明明Xbox One的预览版都自带简中繁中的，如今正式版反而没了，真是开历史倒车。

★《大航海时代》终于出新作了，不过依然是手游，而且是交给韩国公司开发。这个名为《大航海时代ORIGIN》的新手游倒是打得一手如意算盘，加入了大量系列前4作的角色，宣传视频还采用了菅野洋子创作的2代主题曲《WIND AHEAD》。看在KT骗钱之心如此殷切的份上，我决定来个事前登录观望一下。



本期个人签名

故乡的原风景

三味线



◆今年玩过的游戏史无前例的多，不仅是日系大小厂的作品，就连《战神》和“《大表哥》”也都啃了，这股不知从何而来的高涨热情确实让我在游戏世界中获得了比以往更加深沉的体验，但与此同时身体也日益消瘦了，尤其是肝……所以说大家打游戏还是悠着点吧，毕竟还有很多“有生之年”系列要等。

◆常去看电影的商场里有一家猫屋，虽然买不起那些身价高昂的主子，但每次经过都会忍不住驻足欣赏一番。最近不知是装修还是换店，猫屋外围被蒙上了一层厚厚的铁板，如果是换店那就扎心了，又少了一个能治愈心灵的去处。其实仔细一想，好像我喜欢的店家都会莫名其妙做不下去，譬如大学时期喜欢吃哪里哪里就倒，而周围一圈公认难吃的店面都好好存活了四年……这肯定有什么逻辑在里面（思索）。

本期个人签名

赶紧穿长袖，不然就没机会了！

苍穹



◎再一次回想起了被《世界树迷宫》支配的恐怖……《世界树迷宫X》的迷宫、职业数量几乎是以往的两倍，就连等级上限都史无前例地突破到了130级。半个月以来昏天黑地地熬夜、埋头苦写了9万多字，才把主线通关的所有内容写完，这还不包括隐藏BOSS“三龙”和追加迷宫等。这次几乎写出濒死体验的感觉，续作如果出在NS上真不打算再接了，老命要紧……

◎身体再次敲响警钟，警醒自己必须注意健康问题。年过三十以后，生活规律和工作方式都得做相应的调整，“保温杯+枸杞”已经安排上了。

◎12月期待的游戏是《鬼武者》和《DQB2》，无奈两款游戏竟然撞车。应该会优先体验一下“高清金城武”，也要给当年PS2时代钟爱的系列补个票。

本期个人签名

近期阅读《武士崛起之路》（作者/伊势早苗）

六等星



本期个人签名

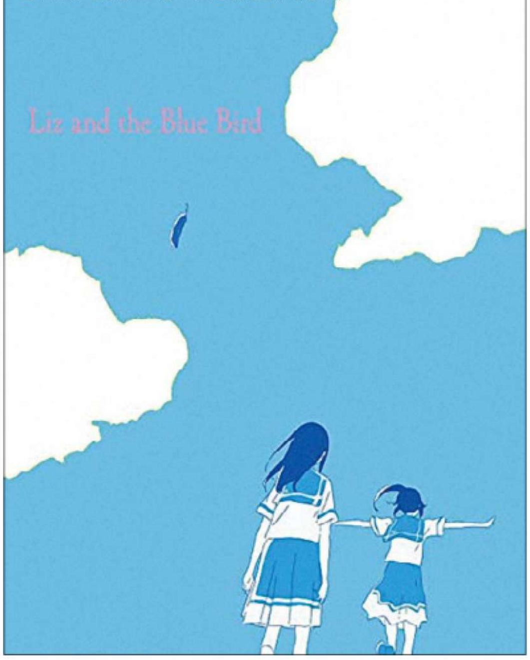
Crimson Cloud

┣最近没有太让我心动的作品，不过《鬼泣 5》序章 DEMO，还有第三名神秘角色 V 的演示以及主题曲的公布足够填满我这空闲的 12 月份，RE 引擎下这沙尘一般的攻击特效比其他引擎都要出色，这简直是逼我先玩新角色啊。

┣DEMO 居然没有 JC 以及后进斩等招式，而且机械手也只有两个，和之前公开的试玩版差距实在太大了，不过大佬们已经开始研究起嘲讽火刀和反向技了，本弱鸡只能禁机械臂下刷个 S 评价。

┣这次《鬼泣 5》下单了 GEO 的铁盒、e-Capcom 的衬衫版还有美亚的房车版，当然还有为了第一时间玩到的数字版。等了 10 年终于等到，不过感觉之后可能还有另一个版本，有点负担不起了。趁此机会还自己尝试了一下亚马逊直邮，结果信用卡完全办不下来，只能用礼品卡尝试帮朋友买了套动画 BD。

■不看动画的老年人都不知道买的是个啥动画。



稀饭



本期个人签名

没有《外部世界》玩我要死了！

【游】原本以为今年 12 月没什么特别对我口味的游戏，没想到几款登上 XGP 的游戏都非常对我胃口，例如轻度《魂》风格的《Ashen》，有点儿《XCOM》味道的《变种元年 伊甸之路》和主打共斗的《Strange Brigade》，加上之前还没来得及尝试的《贼中贼》（Thief of Thieves）和《花园之间》（The Gardens Between），这个订阅服务真是越来越值了。

【剧】上映前据说口碑爆炸的《海王》内核其实真的蛮平庸的，不过我倒是挺欣赏温子仁对待这片子的态度，特效和场面交足功课，甚至还把一些他擅长的恐怖片手法融合了进去，商业片导演该干的事情，他其实也给到足了，剩下的应该是编剧的锅。类似的片子还有《无敌破坏王 2 大闹互联网》，有很多互联网的梗和对迪士尼公主的套路和反套路，角色演出也给足了力，但整体的故事就显得很没意思。不过在《毒液》那和名字一样毒的剧情面前，这两部片子都显得很及格了……

【书】虽然在多边共享里推荐过一次了，这里还是要自来水一波，《深蓝的故事》是真的够有意思，里面纪录了很多作者在执法过程当中遭遇到荒谬之事，某些人的荒谬程度已经到了写进小说里都会被别人说是太假的程度，偏偏这些人竟然就是真实存在的。现实永远总是超出我们的想象。

【画】前几期小编寄语没有机会提到，这期必须说一下，强烈推荐《猫与龙》，在清一水勇者打魔王变体故事的日式奇幻漫画里，这作品也算是一股清流了，而且非常符合猫奴食用！



▲ 12 月 XGP 又添了一批新游戏，我 TM 玩爆！

宇宙人



本期个人签名

然后因为肌肉酸痛又鸽了几天没去运动。

☆“排名”真是一个可怕的东西。这个月月初我又双叒重新开始运动了，发现楼下健身房的跑步机已经进化到可以用微信扫码启动，并且会记录下当天跑步距离最长的用户进行排名。那天我原定计划只跑 3 公里——因为太长时间没运动了，打算先从短距离慢慢一点点地把体能抬上去。跑完了 3 公里之后发现排名第 16 左右，然而只要再跑个几百米就能再上一位，于是临时决定加码，跑着跑着发现 4 公里多，不如就取个整跑到 5 公里吧，到了 5 公里又发现再努力个几百米……如此循环结果那天半跑半散步地跑了 10 公里超过了第一位，再对比原定计划的 3 公里简直难以置信。如果一开始就打算跑 10 公里我恐怕不到一半就放弃了吧。不要把目标定得过高，踏实地前进这个老生常谈的道理，我是到了此刻才深有体会。

★另外根据健身房的公众号发过来的推送信息，我之前开的那 1 个月锻炼了 1 次的记录，居然超过了 24% 的用户。居然还有这么多比我更懒的人？



北山杉



●《下町火箭 2》的剧情感觉越来越歪了，明明讲的是造火箭，结果几集过后突然开始造拖拉机了（捂脸），虽然剧情还是那个剧情，但从宇宙到大地这个 180 度的转折让人有些摸不着头脑。

●本月最好的消息是《群星》终于把官方中文又拿出来上架了，为了表示庆祝，许久没玩的我立即购买了最新出的大型 DLC《巨型企业》，然后找了个周末和基友昏天黑地地战了两天（仍然没有打完一盘）。不得不说经过一次次调整修改后，现在的系统比起刚发售时要耐玩得多，虽然这个版本在后期人口爆炸后要做到收支平衡不是一件容易的事，但确实很享受这种精打细算，步步为营的感觉。吐个槽：掠夺者文明强得有些过分了，希望下个版本可以稍微削一削。

●最近天气愈发得寒冷了起来，对于自小怕冷的我来说，尽管秋衣秋裤早已形影不离，但每到晚上坐在电脑前没多久便会进入手脚冰凉的状态，让人想起了大学时在武汉过冬的经历。要是广东的空调都有制暖功能该多好（泪目）

本期个人签名

大家都在看海王，我选择单刷龙猫～

胜负师



【铂】《战神》拿了 TGA 年度游戏，我作为支持者还是挺高兴的，毕竟是少有的让我有动力打四遍的作品。接下来就看“UCG 游戏大赏”了，记得给自己喜欢的游戏多投票哦！

【金】尽管硬件实力不怎么行，比如莫名其妙的 BUG，频繁且缓慢的载入等，但《暗黑血统 III》的最高难度挑战还算是有意思的……等等，这是“斯德哥尔摩综合征”前兆吗？说实在的，现在很想玩重温一下《暗黑血统》1 代，只是 PS4 版还没有更新中文，唉……

【银】天气突然冷下来了，身边生病的朋友、同事也多了起来。自己去年这个时候曾因为一次着凉，咳嗽了一个多月。各位玩家朋友注意身体，熬夜打游戏感觉不太适合在大冬天进行。

【铜】不是很明白现在的小学生，每天的作业是什么都是看家长群，而不是自己记下来的；一科作业做 10 分钟，然后要休息 20 分钟才能做下一门；给他检查出的错误，会说老师没这么教，拒绝改正……我小时候好像不是这样的啊？

本期个人签名

每天最大的挑战：教孩子写作业。

马修



今年真的是大作扎堆，年末尤其如此，即便是像我这种已经计划浅尝辄止（单机为主）且没多少游戏在计划中的，也不得不面临坑掉正在玩的游戏、还是玩新游戏的选择。

我选择了同时玩，目前玩的包括《荒野大救赎 II》、《宝可梦 Let' GO》和《任天堂明星大乱斗 特别版》。虽说是同时玩，但大多数时候每天都只玩一款，只不过三款游戏还没有一款坑掉。

《大乱斗》新作真棒，这是我今年、或者说多年以来，我个人心目中惟一的一款满分游戏了。感觉这款游戏我会玩很久很久……

2018 年要过去了，想了想还是继续努力吧，自我年终总结什么的就免了。毕竟一年来以什么心境走过、努力了多少，自己还是很清楚的。

这两年感觉时间过得越快。几乎没有什么游戏真正圆满，都是在忙忙碌碌中又过去了一年。

本期个人签名

努力和方向都很重要。

果汁



●从上映开始等待了整整半年多的《利兹与青鸟》终于发售 BD 了……在它上映之初就被不少在日好友疯狂安利，还把剧情给我从头透了个尾，由于这些好友整整几周内都出现了戒断症状，每隔几天都会去电影院再看一次，导致我的期待度也变得非常高，毕竟山田尚子和吉田玲子的组合实在是无懈可击。事实证明这部剧场版确实值得买 BD 珍藏，当我完整看完这部精雕细琢的作品，脑海里浮现出的不仅是两名少女如同细水长流般自然纤细的感情经历，还有制作人员如同对待宝物般一笔一划勾勒出角色们的用心。目前我也看了有 5 遍左右了，推荐给所有喜欢女子高中生的麻烦性格或者喜爱百合的人观看。

●作为 ARC 忠实粉丝的 2D 格斗玩家，初上手《任天堂明星大乱斗 特别版》着实吃了不少苦，这个不以连段为主的游戏有许多微操作要记，真的不适合我！不过不认真打，和朋友娱乐娱乐还是可以的，那么多个角色还准备了那么多种换皮，制作组实在是太用心了。

本期个人签名

挑战者出现了。

三日月



“木村如龙”《审判之眼 死神的遗言》出乎意料的好玩，虽然核心玩法还是《如龙》那一套，但动作编排比起桐生一马的“我流”更加花哨，制作团队明显受到了很多 90 年代香港动作电影的影响，主角八神也不再是以前那种极道讲义气的性格，而是更加玩世不恭，危急时刻更会疯狂说骚话。话说这不就是成龙吗！

话说神室町真的像我家后院一般熟悉，这大概是除了我老家以外我最熟悉的街道，没有之一。你可以说制作组在偷懒，但如果你每一作《如龙》都玩过的话，还是能够发现神室町每一作之间的那些微小的变化，这种体验仔细想想也就“《如龙》系列”能给你。

《变种元年 伊甸之路》的完成度比我想象中要高很多，基本上除了流程过短、内容不够多以外，这个游戏你基本挑不出什么毛病。说实话，我从这游戏中获得的快乐比当年《XCOM2》还要多。

来了又走的冷空气走了又来，真是让我久等了！

本期个人签名

冷。

仲夏



虽然很想在这第一次的小编寄语中写些什么特别的，但翻来覆去也没想出具体内容。倒不如说光是“第一次”三个字就已经足够特别，在初次尝试时因未知和不确定所产生的“新鲜感”是这之后都无法复制的，还请让我享受一下这来之不易的氛围。

前段时间 PS Store 频繁打折，也借此机会入了些“看上去”比较好白金的小游戏，其中包括一款韩国产的弹幕游戏《食魂徒》。本以为凭着以前玩东方的经验能轻松解决，实际体验后却发现完全不是一回事。不同的 BOSS 间难度跨度极大，上一关用脚打下一关就要让人按在地上摩擦，而且更致命的是这游戏居然 Easy 比 Normal 还要难，双人模式下的道中小怪更是硬到没朋友。不过该作除了在细节设定上有些小问题外，画风和音乐方面也都可圈可点，算是不亏这几十块。

本期个人签名

第一次的小编寄语。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2018.12.20 — 2019.8.27

最后一期还包含 2018 年游戏的发售表，仍还有几款定了 2018 年内但基本是要“咕咕”的游戏，今年留给大家的时间都不多了，你是否又完成了今年早已定好的游戏计划呢？

注

1. 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
2. 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
3. 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
4. 仅收入已在 Steam 或 Win10 开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

12月

20	PS4 NS	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	勇者战机少女 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	Compile Heart	预计售价：452港币	角色扮演	中文版	17岁
20	PS4 STEAM XONE NS	鬼武者	Onimusha: Warlords	Capcom	预计售价：246港币	动作	日文版	17岁
20	PS4 NS	勇者斗恶龙 建造者2 破坏神席德与空荡岛	ドラゴンクエストビルダーズ2 破坏神シドーとからっぽの島	Square Enix	预计售价：468港币	动作冒险	日文版	全年龄
27	3DS	马力欧与路易基RPG 3 DX	マリオ&ルイージRPG3 DX	Nintendo	预计售价：369港币	角色扮演	日文版	全年龄

年内

年内	PS4 NS	闪电十一人 阿瑞斯的天秤	イナズマイレブン アレスの天秤	Level-5	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 NS	陆行鸟不可思议迷宫 Every Buddy	チョコボの不思议なダンジョンEVERY BUDDY！	Square Enix	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	壁中精灵	Concrete Genie	SIE	预计售价：未定	益智解谜	英文版	未定
年内	PS4	除夕	除夕	万岁游戏	预计售价：未定	主视角射击	中文版	未定
年内	PS4	骷髅骑士 重制版	MediEvil Remastered	SIE	预计售价：未定	动作	英文版	未定
年内	PS4 STEAM	天穗长命姬	Sakuna: Of Rice and Ruin	Edelweiss	预计售价：未定	动作	日文版	未定

2019年1月

1	NS	新超级马力欧兄弟U 豪华版	New Super Mario Bros. U Deluxe	Nintendo	预计售价：413港币	平台动作	中文版	全年龄
11	PS4 STEAM XONE NS	宵星传说 复刻版	Tales of Vesperia Remaster	BNEI	预计售价：394港币	角色扮演	中文版	12岁
17	PS4	如龙4 继承传说者	龙が如く4 传说を継ぐもの	SEGA	预计售价：328港币	动作冒险	中文版	17岁
17	PS4 XONE STEAM	皇牌空战7 未知天际	Ace Combat 7: Skies Unknown	BNEI	预计售价：489港币	射击	中文版	全年龄
18	NS	英雄不再 特拉维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	Marvelous	预计售价：未定	动作	日文版	16岁
24	PS4 STEAM	噬神者3	GOD EATER 3	BNEI	预计售价：479港币	动作	中文版	15岁
25	PS4 XONE STEAM	生化危机2 重制版	RESIDENT EVIL 2	Capcom	预计售价：428港币	动作冒险	中文版	17岁
25	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	预计售价：468港币	动作角色扮演	日文版	12岁
31	NS	Fate/新世界 LINK	Fate/EXTELLA LINK	Marvelous	预计售价：528港币	动作	中文版	17岁
31	PS4 PSV NS	奈尔克与传说之炼金术士们 新大地之工作室	ネルケと传说の炼金术士たち ～新たな大地のアトリエ～	Koei Tecmo	预计售价：468港币	模拟经营	日文版	12岁
31	PS4	产子救世录Plus	CONCEPTION PLUS 俺の子供を产んでくれ！	Spike Chunsoft	预计售价：358港币	角色扮演	中文版	未定

2月

5	PS4 XONE	行尸走肉	OVERKILL's The Walking Dead	OVERKILL	预计售价：458港币	主视角射击	中文版	17岁
7	PS4	炼金术士之弧	アークオブアルケミスト	Compile Heart	预计售价：496港币	角色扮演	日文版	12岁
7	PS4 NS	梦幻模拟战I&II 重制版	ラングリッサーI&II	角川Games	预计售价：519港币	策略角色扮演	日文版	未定
14	PS4 XONE STEAM	JUMP 战队	JUMP FORCE	BNEI	预计售价：509港币	动作	日文版	12岁
14	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	预计售价：468港币	动作冒险	日文版	未定
15	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡	Metro Exodus	Deep Silver	预计售价：468港币	主视角射击	英文版	未定
15	XONE WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	预计售价：419港币	动作冒险	英文版	17岁
15	PS4 XONE STEAM	死或生6	DEAD OR ALIVE 6	Koei Tecmo	预计售价：498港币	格斗	中文版	17岁
21	PS4 STEAM XONE NS	逆转裁判123 成步堂选集	逆转裁判123 成歩堂セレクション	Capcom	预计售价：未定	文字冒险	日文版	12岁
22	PS4 XONE STEAM	孤岛惊魂 新曙光	FARCRY New Dawn	Ubisoft	预计售价：315港币	动作射击	中文版	未定
22	PS4 XONE	Anthem	Anthem	EA	预计售价：429港币	多人在线角色扮演	中文版	未定
26	PS4 STEAM XONE NS	特技摩托 崛起	Trials Rising	Ubisoft	预计售价：175港币	动作	中文版	未定
26	PS4 XONE STEAM	尘埃拉力赛2.0	DiRT Rally 2.0	Codemasters	预计售价：468港币	竞速	英文版	未定
27	PS4 STEAM XONE NS	乐高大电影2 游戏版	The LEGO Movie 2 Videogame	WB games	预计售价：312港币	动作	中文版	未定
28	NS	索斯机械兽 解放之王	ゾイドワイルド キングオブブラスト	Takara Tomy	预计售价：443港币	动作	日文版	未定
28	PS4 NS	命运连接	ディスティニーコネクト	日本一	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
28	PS4 STEAM	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	Square Enix	预计售价：468港币	动作射击	日文版	未定

3月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
7	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄传説 闪の轨迹IV-THE END OF SAGA-	Falcom	398港币	角色扮演	中文版	12岁
8	PS4 XONE STEAM	鬼泣5	Devil May Cry 5	Capcom	428港币	动作	中文版	17岁
14	NS	卡里古拉 过量	Caligula Overdose	Aquria	未定	角色扮演	日文版	未定
14	PS4 NS	刀锋对决 光明格斗 叛乱	BLADE ARCUS Rebellion from Shining	SEGA	未定	格斗	中文版	未定
15	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	BNEI	未定	动作冒险	中文版	未定
15	PS4 XONE STEAM	全境封锁2	The Division 2	Ubisoft	490港币	角色扮演	中文版	未定
20	PS4 NS	死或生 极限沙滩排球3 绯红	DEAD OR ALIVE Xtreme3 Scarlet	Koei Tecmo	未定	体育	中文版	17岁
20	PS4 NS	超级机器人大战T	スーパーロボット大战T	BNEI	未定	策略角色扮演	中文版	未定
20	PS4 NS STEAM	露露亚的炼金工房 亚兰德的炼金术士4	ルルアのアトリエ ~アーランドの炼金术士4~	Koei Tecmo	未定	角色扮演	日文版	未定
22	PS4 XONE STEAM	只狼	SEKIRO SHADOW DIE TWICE	Activision	398港币	动作	中文版	未定

2019年春

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
春	NS	火焰之纹章 风花雪月	ファイアーエムブレム 风花雪月	Nintendo	未定	策略角色扮演	中文版	未定
春	PS4 XONE NS	孤独之海	Sea of Solitude	EA	未定	动作冒险	英文版	未定
春	XONE WIN10	精灵与萤火	Ori The Will of the Wisps	Microsoft	118港币	动作冒险	中文版	全年龄
春	PS4	如龙5 实现梦想者	龙が如く5：梦、叶えし者	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4	西游记之大圣归来	西游记之大圣归来	绿洲游戏	未定	动作	中文版	未定
春	NS	耀西的手工世界	ヨッシークラフトワールド	Nintendo	未定	平台动作	日文版	未定
春	NS	妖怪手表4	妖怪ウォッチ4	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
春	PS4 STEAM XONE NS	索尼克团队竞速	Team Sonic Racing	SEGA	未定	竞速	英文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	碧海黑帆	Skull & Bones	Ubisoft	未定	射击	中文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	刺客信条III 复刻版	Assassin's Creed III Remastered	Ubisoft	未定	动作	中文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	永远的超级肉肉哥	Super Meat Boy Forever	Team Meat	未定	平台动作	中文版	未定

4月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
23	PS4 STEAM XONE NS	致命格斗11	Mortal Kombat 11	WB games	未定	格斗	英文版	未定
26	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	398港币	动作冒险	中文版	未定

5月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
15	PS4 XONE STEAM	狂怒2	RAGE 2	Bethesda	未定	主视角射击	英文版	未定

6月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
21	PS4 STEAM XONE NS	古惑狼赛车 氮气冲刺	Crash Bandicoot Nitro Kar Nitro-Fueled	Activision	未定	竞速	英文版	未定

8月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
27	PS4 STEAM	莎木III	シェンムーIII	Deep Silver	未定	动作冒险	中文版	未定

2019年

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
明年	PS4 PSV XONE NS	血污 夜之仪式	Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	未定	动作	日文版	未定
明年	PS4	地球防卫军 铁雨	Earth Defense Force ：Iron Rain	D3 PUBLISHER	未定	动作射击	日文版	未定
明年	NS	真·女神转生V	真・女神転生V	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
明年	NS	猎天使魔女3	Bayonetta 3	Nintendo	未定	动作	日文版	未定
明年	PS4 NS STEAM	斩服少女 异布	キルラキル ザ・ゲーム -异布-	ArcSystemWorks	未定	动作	日文版	未定
明年	PS4	碧蓝幻想Relink	GRANBLUE FANTASY Re: LINK	Cygames	未定	动作角色扮演	日文版	未定
明年	PS4 XONE STEAM	噬血代码	Code Vein	BNEI	449港币	动作	中文版	17岁
明年	PS4 XONE STEAM	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	未定	动作	英文版	12岁
明年	NS	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光 S	ドラゴンクエストXI　过ぎ去りし时を求めて S	Square Enix	未定	角色扮演	日文版	未定
明年	NS	动物之森（新作）	どうぶつの森	Nintendo	未定	未定	日文版	未定
明年	NS	DAEMON X MACHINA	DAEMON X MACHINA	Marvelous	未定	动作射击	日文版	未定
明年	PS4 XONE STEAM	僵尸世界大战	World War Z	Saber	未定	动作射击	英文版	未定
明年	PS4 XONE STEAM	外部世界	The Outer Worlds	Obsidian	未定	角色扮演	英文版	未定
明年	PS4 XONE STEAM	怪物猎人 世界 ICEBORNE	Monster Hunter World ICEBORNE	Capcom	未定	动作	中文版	未定
明年	NS	漫威终极联盟3 黑暗教团	Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order	Nintendo	未定	动作角色扮演	英文版	未定



游戏·人

大开136页+DVD光盘

VOL. 69

●传世之书

煮酒论金庸

——一代文豪面面观

●动漫秀

斯坦·李

——再见“漫威传奇”

●特别企划

足球游戏的十大魅力“组件”

●斑斓之书

Who Dares Wins

——SAS伊朗大使馆包围战

●游戏剧场

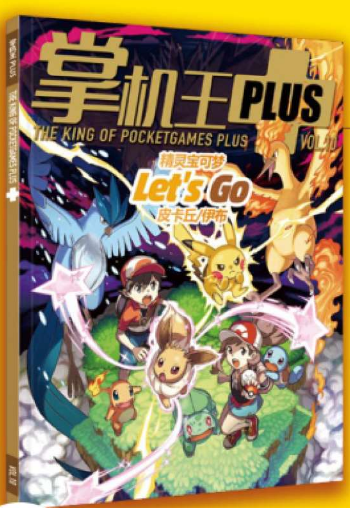
《旅人们的回忆·中》

——《八道旅人》剧情小说第二辑

淘宝端扫码进店

定价 28元 包邮

12月底全国上市



掌机王PLUS

第十辑重磅出击！

VOL. 10

全彩大16开208页+DVD光盘

精灵宝可梦Let's Go! 皮卡丘/伊布 中文版

美妙世界 最终混音版 中文版

异度神剑2 黄金之国伊拉（中文版）

路易吉的鬼屋·世界树迷宫×

八道旅人 and more...

·附赠·

《宝可梦Let's Go 皮卡丘/伊布》

冒险手册

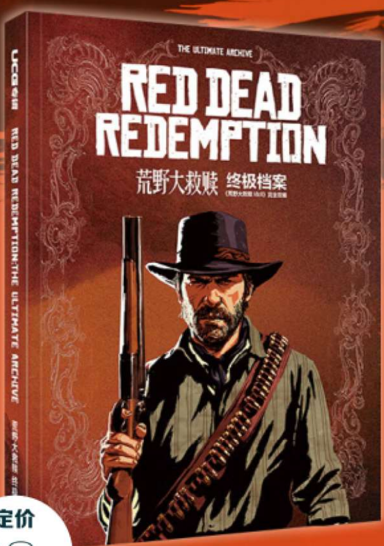
*可放置于游戏盒内收藏



淘宝端扫码购买

定价 48元 包邮

现已上市



荒野大救赎 终极档案

现已上市

●《荒野大救赎2》

中文版完全攻略，包括但不限于：完全地图、故事任务全金牌、荣誉任务、陌生人任务、全生物资料、全收集、100%完成度指南、彩蛋&小发现。

●《荒野大救赎1》

完全攻略，包括DLC，对应英文版，帮助玩家溯本回源。

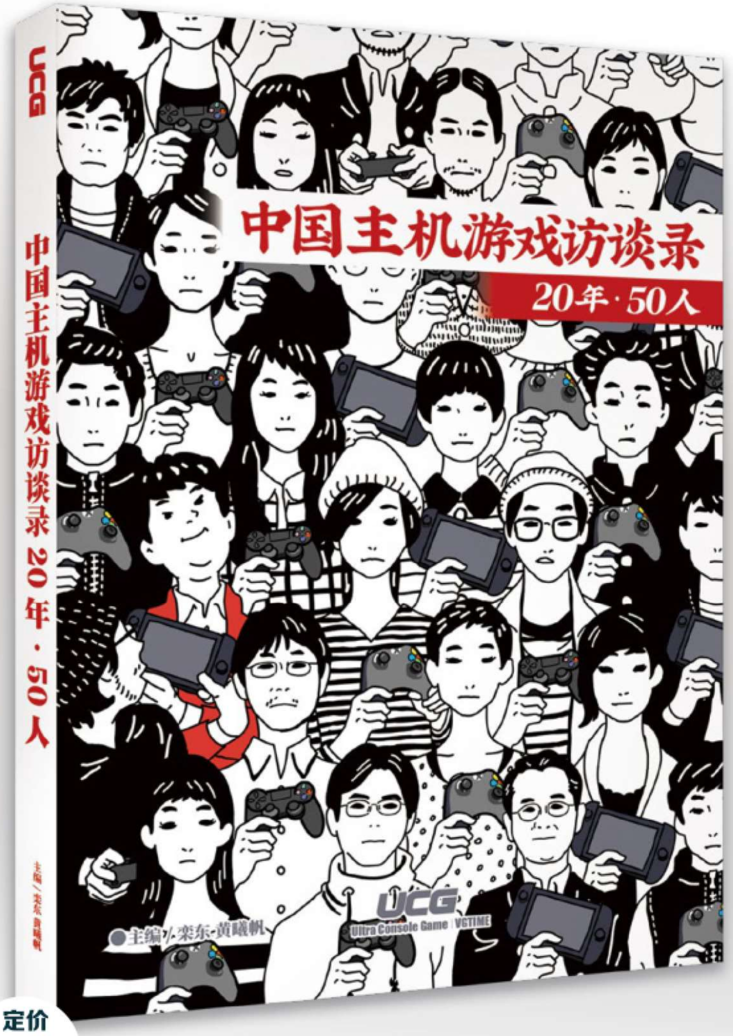
●《荒野大救赎》系列回顾+开发商介绍，全球媒体评价汇总，西部文化探讨，游戏幕后故事等

由《塞尔达传说 旷野之息 中文版完全攻略本》原班人马倾情打造

全彩大16开 240页

淘宝端扫码购买

定价 78元 包邮



中国主机游戏访谈录 20年·50人

UCG 20 周年纪念·特刊

全彩正16开256页+DVD光盘

主机游戏有一天会退出历史舞台吗？主机游戏在中国会繁荣起来吗？上千万的玩家、少数的从业者、媒体人、商家、撰稿人……他们是怎样走过了之前的20年，又会如何看待未来？

我们请来了国内数十位离主机行业最近的游戏人，在UCG20周年之际，一起聊聊心里话。希望这本书是对先行者们年轻时代的纪念。

●中国主机媒体历史上最大规模的访谈实录
●20年·18主机｜20年·100佳作
●主机游戏20年大事记｜20年大数据｜光影游年

访谈来自——

bubu / D·S / FantasySnake / Fei
GOUKI / Jokery / Quin / Sai / SIMON
snoopys / Vega（张弦） / voodoo / 安安
八重樱 / 白夜 / 曹纲 / 曹筠武 / 方寸 / 高鸣
黑桐谷歌 / 火狼 / 纪学锋 / 雷电 / 李济潇
刘波 / 刘宵 / 六段音速 / 卢小旭 / 陆群伟
栾东 / 吕呈尧 / 马伯庸 / 马明 / 玛娜 / 艾流
软体动物 / 纱迦 / 胜负师 / 添田武人 / 田健
稀饭 / 杨晓 / 杨雪飞 / 姚姚丸 / 于浩淼
羽毛 / 张腾岳 / 张勇 / 赵林 / 赵夏 / 周行文
（按 姓名/ID 升序排列）

淘宝端扫码购买

定价 58元 包邮

UCG创刊20周年纪念专辑 现已上市

UCG游戏大赏火热进行中！选最佳游戏得最新主机！

投票方式

注册vgtime.com会员，于投票截止日期前，通过指定页面或游戏时光APP进行投票。

游戏时光APP

大赏网页地址

活动流程

海选 12月15日-12月21日
海选将按自然月进行，届时玩家可在游戏时光网站的海选投票贴内进行投票，海选结果将决定年度游戏及其他各个奖项的最终候选名单。

决赛 12月27日-1月22日
本届UCG大赏共设有18个奖项，每个奖项的投票时间为3天，同一时刻至多会有3场同时正在进行的投票。分享奖项，或者在UCG App购书可额外获得选票。投票过程中不显示票数，实时更新最新排名。所有奖项的具体票数会在年度游戏决出后一并公布。

参与UCG游戏大赏 索尼/微软/任天堂最新游戏主机以及诸多游戏和精美外设等你拿

UCG 游戏大赏 UCG GAME AWARDS 2018



下期预告

游戏机实用技术 457期

更多精彩内容敬请期待

冬季 攻略特刊

主打攻略 **审判之眼 死神的遗言**

噬神者3·勇者海王星·勇者斗恶龙 建造者2
女神异闻录Q2 新影院迷宫

VOL.11 ■雷作吐槽：《辐射》系列的一次核打击——《辐射 钢铁兄弟会》回顾

RETRO.UCG 岁月拼盘

– 怀旧专题 –

来自希腊神话的未来战士《阿尔戈斯战士》系列回顾



– 游年芳华 –

斩妖除魔，扶周灭商 FC中文游戏《封神榜》回顾

岁月拼盘

RETRO.UCG VOL.11

CONTENTS

COVER STAFF

封面用图：阿尔戈斯战士　封底用图：Capcom 清版动作合集
设计：雷普利、01

雷作吐槽 KUSO

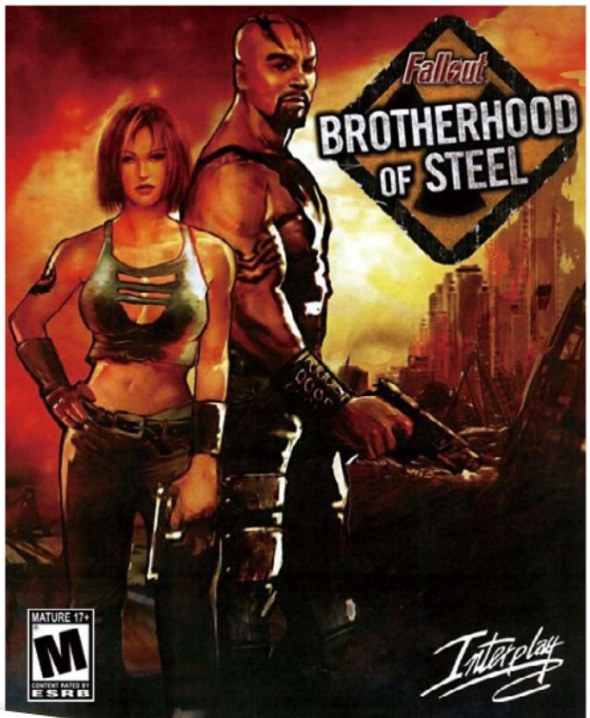
《辐射》系列的一次核打击 1
——《辐射 钢铁兄弟会》回顾

游年芳华 CLASSIC

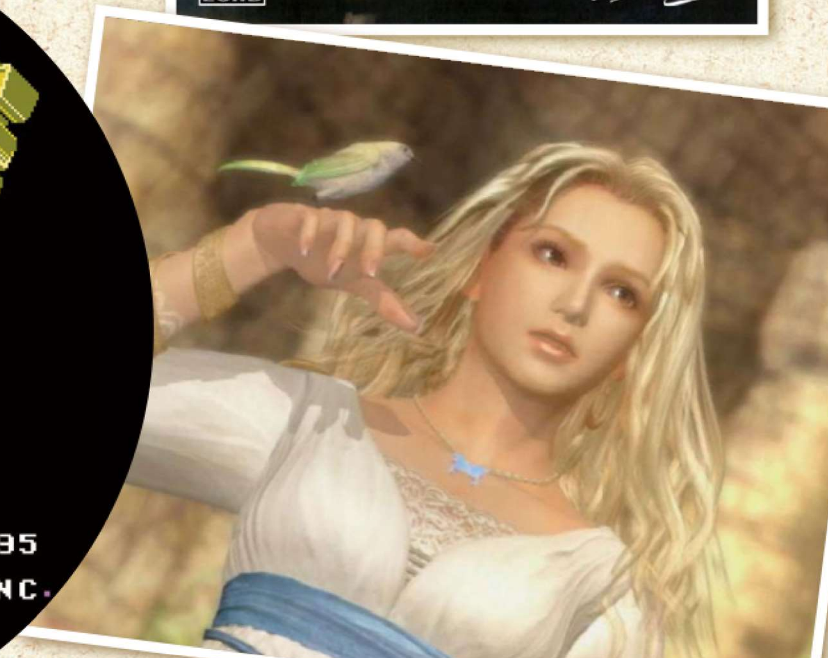
斩妖除魔，扶周灭商 4
——FC 中文游戏《封神榜》回顾

怀旧专题 FEATURE

来自希腊神话的未来战士 8
——《阿尔戈斯战士》系列回顾







《辐射》系列的一次核打击

《辐射 钢铁兄弟会》回顾



文 三日月　美编 雷普利

在游戏界仿佛有这么一个定律，一个历史悠久的系列难免会出现一两个雷作，这些雷作一般都会有以下特点：不同于系列其他作品的玩法、偏离正统故事线的剧情设定和低劣的游戏素质。作为一款历史悠久的游戏系列，诞生于 1997 年的废土系角色扮演游戏“《辐射》系列”，即便算上移动端上的《辐射 避难所》和外传性质的最新作《辐射 76》，整个系列其实也就九款游戏。在 2007 年被 Interplay 以 IP 的形式卖给 Bethesda 之前，Interplay 自己推出了其中的四款游戏。而这里面的最后一款，也就是下文介绍的《辐射 钢铁兄弟会》，则完全满足了“雷作”的所有特点。

《辐射战略版 钢铁兄弟会》与《辐射 钢铁兄弟会》

Interplay 推出的四款游戏中，除了经典的《辐射 1》和《辐射 2》以外，他们还分别在 2001 年和 2004 年分别推出了《辐射战略版 钢铁兄弟会》（以下简称为《战略版》）与《辐射 钢铁兄弟会》。虽然名字读起来差不多，但实际上两者是截然不同的两个游戏。前者是一个结合了即时战略和回合制的小队策略游戏，而后者，也就是下文将要介绍的游戏，则是一款类似于《博德之门 黑暗联盟》的动作角色扮演游戏。除了玩法不同以外，两者的评价也是天差地别。除了由于剧情设定和前两作有冲突以及玩法变更遭到一部分《辐射》粉丝排斥以外，《战略版》其实在当时获得了来自媒体和玩家的一致好评。与之相反的是，《辐射 钢铁兄弟会》则成为了系列的黑历史，评价不佳的本作也成为了 Interplay 推出的最后一款“《辐射》系列”游戏。

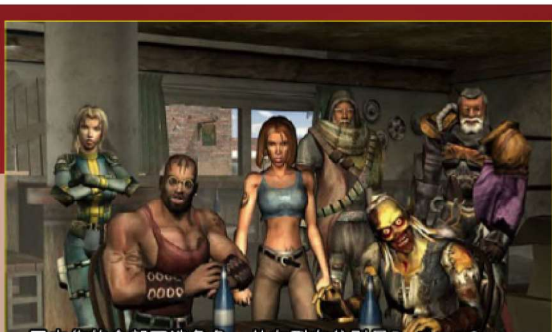
值得一提的是，《战略版》同时也是大部分国内老玩家们第一次接触的、被官方翻译成《辐射》的系列游戏。本作在当年被上海育碧代理并引进到国内市场，还因为审核问题调整了部分角色对话。除了游戏类型和玩法不同，本作无论是 UI 还是系统都是直接照搬《辐射 1》和《辐射 2》，并大幅度删减了前两作的对话和选择系统，这也是不少《辐射》粉丝排斥本作的原因。但平心而论，《战略版》依然是一款不错的游戏（metacritic 媒体评分 82，用户评分 7.7）。



■《辐射战略版 钢铁兄弟会》是一款无愧于《辐射》之名的佳作。

而 2004 年发售的《辐射 钢铁兄弟会》采用了 Snowblind 引擎，画面表现力可谓是大大超越了前几作，本作同时也是第一款登陆主机平台的系列游戏，然而却差点成为了系列的绝唱。原因除了有粉丝们最讨厌的“吃书”（剧情设定和前作设定不符）以外，最主要的原因还是得回到游戏本身：这游戏真的就是不好玩。（metacritic 媒体评分 64，用户评分 4.1）。

错漏百出的剧情设定


■本作的全部可选角色，从左到右分别是Patty、Cyrus、Nadia、放逐者、Cain和Rhombus。

无论是过去还是现在，《辐射 钢铁兄弟会》依然是《辐射》大家族里最不受人待见的一员。别说玩家，就连官方自己也想当这游戏不存在，Bethesda在后来的一次访问中表示，除了少数设定可能会被应用到之后的正统作品或者被当成正史以外，本作几乎所有剧情设定，包括主线剧情，都不属于《辐射》正史的一部分。与之相对应的是，《战略版》中除了部分和本篇相矛盾的设定以外，大部分主线剧情和设定都被当成了正史的一部分。

《辐射 钢铁兄弟会》的剧情时间发生在《辐射1》和《辐射2》之间，地点则是美国德克萨斯州的卡本镇。玩家扮演一个钢铁兄弟会的新兵，为了寻找失踪的兄弟会圣骑士而踏上旅程。游戏的故事从这里开始就已经和本篇设定跑反调。在一周目游戏中，玩家可以从三个角色中选择一个，他们分别是Cyrus、Nadia（这两人同时也是封面角色）和尸鬼Cain。看到这里，哪怕玩家只玩过《辐射4》或者《辐射3》，都能觉察这角色设定有点不妥。在原作的设定中，钢铁兄弟会是一个相对封闭的组织，即便之后在Bethesda负责的《辐射3》和《辐射4》中，兄弟会开始渐渐接纳外来的成员，他们也始终遵从一个入会准则：只招募人类。而作为尸鬼的Cain别说加入兄弟会，在本作的时间点2208年，尸鬼可是兄弟会格杀勿论的对象之一。当然，这个尸鬼看起来也不是什么正经尸鬼。在原来的设定中，尸鬼是人类接触辐射后变异而成的，作为辐射的产物，当然是免疫辐射的。然而在本作中，辐射作为一个伤害地形出现，而即便是尸鬼Cain，踩上去依然会受到伤害……

除了招募尸鬼以外，本作的钢铁兄弟会也和其他作品中的兄弟会截然不同。在其他的《辐射》作品中，钢铁兄弟会是一个较为封闭，以收集、保存和应用旧世界科技为主的组织。驻扎在曾研究FEV病毒的马里波萨研究基地的士兵在杀死其他科学家后，和家属一起逃离了设施，并在长途的旅行后安定下来并建立了钢铁兄弟会。

然而在本作中，钢铁兄弟会更像是一个自发组成的民间军事组织。起源故事更是被改得面目全非，兄弟会的成立者变成了被军队抓起来充当FEV-2病毒试验品的士兵，在实验前全体叛变并杀死研究设施的科学家，并以研究基地作为主基地。

游戏主要剧情也是可以用“波澜不惊”来形容。由于是线性流程的缘故，和系列其他作品多结局、多路线并且时刻包含道德抉择的剧情相比，本作的剧情非常“套路”：几个新兵被上级安排了一个寻人的任务，然后随着任务的深入，他们渐渐发现背后有一个惊人的大阴谋，最终的大决战在地下基地（避难所）展开，最终BOSS变成了一个大怪物，苦战过后基地启动自毁程序，BOSS灰飞烟灭，主角们有惊无险地脱出。

但即便是这样平平无奇的剧情，制作组还是保留了一些惊喜给老玩家。《辐射1》的主角放逐者、重要NPC，兄弟会圣骑士Rhombus和贯穿《辐射1》《辐射2》和《辐射3》的NPC哈罗德在本作中也有登场，前两人在剧情中协助了主角一行人，而且在通关后会成为可操作角色之一，而后者则会提供玩家一些任务，玩家需要帮助他找回丢失的身体部位……


■和前两作的最终BOSS相比，本作的最终BOSS，超级变种人军队的头目Attis设计可谓是毫无特色。

枯燥无聊的游戏玩法

和《战略版》类似，本作基本抛弃了前两作中的世界探索要素，玩家只能在有限的区域之间移动。作为一款和《博德之门 黑暗联盟》类似的角色扮演游戏，本作只模仿了前者的玩法，但在作为角色扮演游戏上的系统却非常简陋。除了经验值和技能点，玩家几乎找不到任何和“角色扮演游戏”相关的要素：没有能够主动发动的技能、装备种类有限，几乎没有“刷刷刷”要素。不同的角色除了外表和能够使用的武器不同以外，其余基本没什么区别，“通过不同的加点来打造属于自己的角色”这个要素在本作中是不存在的。

由于《辐射》的世界观和现实类似，自然也不会有魔法超能力这种怪力乱神的技能，本作玩家的攻击手段只有两种：近身搏斗和利用枪械远程攻击。这导致本作的战斗变得非常枯燥。游戏中的所有战斗，包括最终BOSS战，玩家只需要不停按着攻击键，然后时不时扎根治疗针回回血就可以了。顺便一提，本作在大部分时候的BGM都是关掉的，只有在过场动画或者BOSS战时才会开启。大家可以试想一下本作那单调无聊的游戏过程，玩家拿着手柄，麻木地移动着角色，不停地按着攻击键将一个个敌人干掉，此时背景声音除了打击声以外，就只剩下敌人时不时冒出的“f××k”……

由于采用了Snowblind引擎的缘故，本作的画面变成了3D。可惜的是3D的建模并没有强化游戏本身的画面。和攻击手段类似，本作的画面表现力从某个角度来说是被世界观拖了后腿，废土上不可能阴森恐怖的远古遗迹，也不能有美丽壮观的自然景观，只有一片片的废墟和由钢筋混凝土构成的地下避难所。“《辐



■在和杂兵的战斗中，由于弹药限制的缘故，枪械的出场频率实际上并不高。

射》系列”之前的游戏并不是 3D，制作组更多的是依靠往场景里塞有趣的角色和剧情来满足玩家探索的欲望。

然而即便不抱什么期望，但本作场景的单调程度还是出乎了玩家的意料。无论是室内还是室外场景，场景的风格都保持着高度一致：用色单调、建模简陋、地形简单。制作组甚至懒得给玩家做一个像样的迷宫，所有场景连分岔路都没几个。玩家在失去了探索的欲望后，剩下能做的事情就只有继续不停按着攻击键了。

大家族里的异类

除了无聊的流程以外，作为一款 2004 年的游戏，本作的场景精细度不高之余，角色的建模和动作也非常简陋，甚至还不如同年发售的游戏《横行霸道 圣安德里亚》。要知道本作可是一款线性游戏，而后者则是一款开放世界游戏，两者的游戏内容丰富程度可不是在一个量级上的。内容更少的本作理应在精细度上下功夫，然而制作组却失败了。

在《辐射》这个不算大的家族中，《辐射 钢铁兄弟会》是最被排斥的一员。在本作的某个评测中，本作被形容成“家族里的怪叔叔”：家族里不想被提起的一员，性格古怪和其他人格格不入，每年亲戚聚会时，妈妈都会跟你说别靠近他。当年 Eurogamer 的撰稿人 Kristan Reed 更是直接给本作打了 3 分，称本作给“《辐射》系列”投了一枚核弹，直接将系列‘夷为平地’”。



△在2004年的时候，Interplay还用Snowblind引擎制作了《博德之门 黑暗联盟2》，并由于盗用引擎被1代开发商告上了法庭。当然，这只是当年Interplay犯下的诸多错误中的其中一个而已。

除了本身就不高的游戏素质以外，本作一些游戏外的传闻才是“拉仇恨”的真正导火索。在 2003 年的时候，距离《辐射 2》发售已经整整过了五年，然而系列的正统续作却迟迟未见身影。然而实际上，在 2003 年之前，一个名为《辐射 范布伦》的游戏却已经在秘密开发当中，新作的主设计师 Chris Avellone 曾参与过《辐射 2》《异域镇魂曲》和《博德之门 黑暗联盟》的制作。Interplay 当时并没有给《辐射》新作开发投入资源，只是单纯地告知 Chris Avellone 将会有这么一个项目而已。然后 Chris Avellone 就开始在没有团队配合的情况下开始了前期的设计工作。

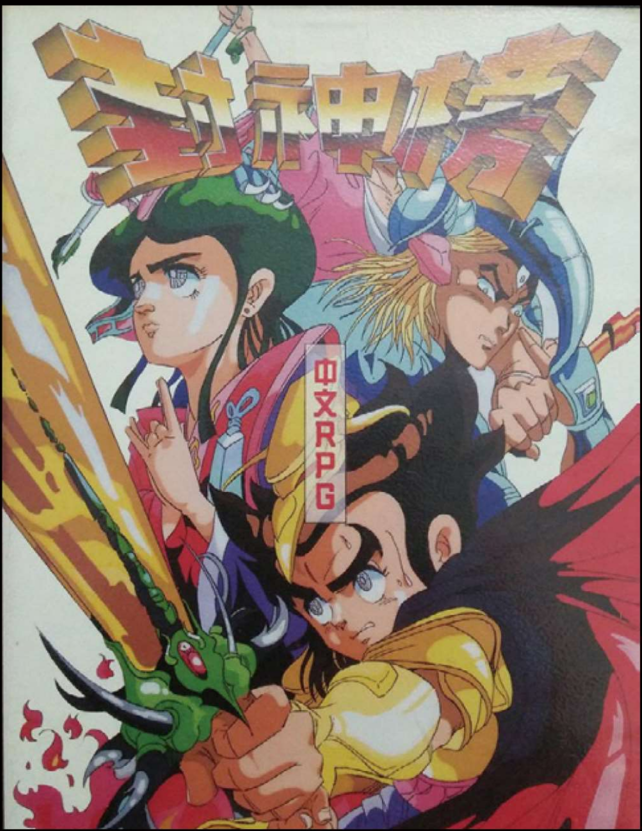
然而在项目正式运作起来之前，Chris Avellone 就离开了 Interplay，并成立后黑曜石工作室（Obsidian Entertainment）。这个项目被移交给了 Josh Sawyer，在最初的构想中，《范布伦》虽然是一个 3D 游戏，但玩法依然是传统的回合制。但在开发过程中，Interplay 不断提出各种“无理”的请求，诸如加入多人部分以及将玩法改成类似于《暗黑破坏神》的动作角色扮演。结果显而易见，直到 Interplay 决定砍掉这个项目，并解散黑岛（Black Isle）的 2003 年底，本作的引擎开发度超过 95%，地点全部设计完毕，对话部分完成度 75%，地图绘制完成度 50%，人物模型与怪物模型也已经制作完成。



■对于很多系列老粉丝来说，《辐射 范布伦》的取消是一个永远无法弥补的遗憾。

而“多人在线“和“动作角色扮演”正是《辐射 钢铁兄弟会》的两大特色。于是，和黑岛工作室解散后不久就发售的本作成为了粉丝们的眼中钉，而“杀死《辐射 范布伦》的凶手”则成为了本作的标签之一。本作的制作人 Chuck Cuevas 在此之前并没有参与过任何“《辐射》系列”的游戏制作，这也不难理解为什么本作的很多设定上和本篇自相矛盾。相比之下，同样是外传性质的《战略版》，其制作人 Robert Nesler 曾参与过《辐射 1》的制作，因此虽然游戏类型发生很大变化，但无论是角色成长系统还是剧情，我们都依然能从中看到《辐射》的影子。

接下来 Interplay 的一系列操作成为了游戏业界的反面教材，之后的故事想必玩家们都非常熟悉：“《辐射》系列”在 Bethesda 旗下获得了新生，虽然游戏类型再次发生了变化，但《辐射 3》和《辐射 4》还是取得了不错的评价和喜人的销量；Interplay 彻底退出一线发行商的行列，时至今日都没有发行过任何像样的游戏；《辐射 范布伦》通过黑曜石工作室的努力重见天日，当年的诸多构想在后来的《辐射 新维加斯》中得以实现。然而这并不是系列的最后一款雷作，历史总是惊人的相似，在《辐射 钢铁兄弟会》发售 14 年后，同样是标榜“多人在线”的《辐射 76》在发售后因为游戏机制和 BUG 等一系列问题遭到媒体和玩家的一致差评（XOne 版媒体评分 49，用户评分 2.4）。和当年相比惟一不同的是，《辐射 76》不太可能是 Bethesda 的最后一款《辐射》游戏，甚至还可能不是最雷的一款。



记得小时候对于电子游戏还处于懵懂无知状态的我，在琳琅满目的 FC 游戏中，尚且只能笼统地用“动作卡”或者“文字卡（也有‘智力卡’的说法）”来分类，动作卡浅显易懂。《魂斗罗》、《超级马力欧》等等被归于动作卡，而《勇者斗恶龙》、《三国志》、《诸葛孔明传》等文字、指令繁多的 RPG、SLG 游戏，则被统统归于“文字卡”的范畴。对我们而言，“文字卡”虽然有着异于“动作卡”的与众不同的乐趣，但最大的阻碍还是语言，满屏的日文假名对于还在读小学的我来说犹如天书。尽管对于当时已经养成了购买游戏杂志的我来说，依靠着杂志上提供的中日文对照尚且能勉强通关，但在内心我还是更希望能在屏幕上看见熟悉中文母语。幸好不少中国台湾厂商在家用机上推出中文游戏，这其中不乏精品，例如全崴资讯（C&E）推出的《封神榜》就是其中之一，本辑《岁月拼盘》怀旧别册就让我们来回顾一下这部优秀的中文 RPG。

文 水无月 美编 01

斩妖除魔，扶周灭商
——FC 中文游戏《封神榜》回顾

中文家用主机游戏的先行者——全崴资讯

在回顾《封神榜》这款作品之前，我们有必要先了解一下的它的开发商——全崴资讯（C&E），这家位于台北的游戏开发公司是中国台湾游戏开发商中率先涉足家用游戏主机的探索者。在 20 世纪 80 年代末到 90 年代初这段时期，在 PC 平台上已有不少中国台湾厂商陆续推出中文游戏，但是在家庭用游戏机这个领域可以说还是一片空白。而作为先行者的全崴资讯于 1991 年在 FC 上推出了第一款家用主机平台上的中文 RPG——《圣火列传》，虽然现在来看这部未经任天堂授权的作品制作粗糙，素质平平，模仿抄袭痕迹严重，但是“家用机第一款全中文 RPG”的响亮名号，还是吸引了大量玩家的目光，发售后引起了不小反响。不过由于当时 FC 已经到了生命末期，任天堂新一代主机 SFC 业已上市，《圣火列传》发售之后全崴资讯内部对于未来的发展也产生了分歧，一部分员工从全崴资讯中独立出来成立了“悍马工作室”并于 1992 年推出了 FC 中文 RPG《荆轲新传》，而全崴资讯则开始着力于 16 位主机 MD 及 SFC 游戏的研发，不过由于 SFC 游戏开发难度较高最终无果，而 MD 上则推出了以《台湾大亨》为代表的一批游戏。《封神榜》则是全崴资讯于 1995 年在 FC 上推出的作品，由于当时 FC 早已成为强弩之末，纵然《封神榜》相比全崴资讯以往的游戏有着更高的完成度，但也难以再在市场上掀起太大反响，反而是在当时经济尚不发达，FC 及各式兼容机还是主流机种的中国大陆深受好评，成为一代玩家美好的童年回忆之一。



▲《圣火列传》是全崴资讯推出的第一款家用机中文 RPG

游戏的背景故事与角色

《封神榜》的背景、人物与故事改编自《封神演义》，《封神演义》这部小说对于喜爱中国古典文学的人来说，早已是耳熟能详，这部由明代许仲琳参考了诸多民间传说撰写的长篇小说，描写了历史上商朝末年武王伐纣的故事。全书共一百回，前三十回着重写纣王无道与姜子牙出山辅佐文王，而后七十回主要写商、周两国的战争以及道教中助周的阐教与助商的截教两派之争，最终以武王灭商，一统天下，姜子牙归国封神而告终。不过《封神演义》中人物众多，有大量战争场面的描写，改编成 RPG 后自然无法完整地重现原作中的诸多角色和场面，便只能退而求其次，以重点描写部分角色的冒险旅途为主，而本作玩家所扮演的主人公队伍则是一支标准的 RPG 四人小队，其中三位相信都是大家耳熟能详的人物，《封神演义》原著中最为重要的核心角色——灵

珠子转世哪吒、玉鼎真人高徒杨戬和西周护国军师姜太公，正好对应传统 RPG 中的少年主人公、可靠基友大哥与老人长者的角色定位，不过作为固定队伍组合中的红一点女性角色，则是一位原创角色——东海龙王敖广的女儿小龙女。







▲只有在游戏片头中才能看到本作 4 位主人公的全身立绘。

虽然在《封神演义》原著中并未有小龙女以及类似角色的出现，但是在民间传说中这一角色形象并未全无原型，龙女的相关传说最初来源于佛教，因为印度佛教中的那迦龙王往往有不少妻妾子女等眷属形象。在佛教传入中国后，民间传说中四海龙王的身边也逐步开始有女性眷属的出现。在唐代《太平广记》中的《柳毅传》里，远嫁泾阳的洞庭龙女受丈夫和婆家虐待，书生柳毅为其传书至其父钱塘君处求救，最终救龙女脱离苦海，龙女为了报恩，化身为人改嫁柳毅。而受《柳毅传》的影响，后世的众多龙女形象，也都主要是以与人类婚恋的形象为主。而在本作中随着故事开场哪吒闹海触怒龙王，导致龙王引发暴雨洪水危害百姓。闯祸的哪吒被父母赶出家门，孤身一人前去寻找各大龙王做个了结。作为东海龙王的女儿小龙女为了见识一下哪吒的本领，而在新月岛的洞窟中等待其到来，想要代替父王教训一下哪吒，没想到两人不打不相识，小龙女意识到了哪吒并非是坏人，自己的父王也有过错，于是在哪吒与东海龙王对决时暗中相助，使哪吒击败了东海龙王并迫使其收回了停雨的命令（不过因为游戏的对话比较简短，哪吒和小龙女化敌为友的过程相当跳跃，有可能会让玩家一脸茫然）。而在哪吒准备以死谢罪，进入地狱修炼之际，也决意跟着哪吒一起进入地狱，并在转世返回人间后继续和哪吒、杨戬、姜太公一道，参与了扶周灭商的战争。作为四人队伍中惟一的女性，小龙女在游戏流程的多数剧情里负责吐槽（例如在朝歌对战妲己时，妲己装可怜让其他三人动了恻隐之心，结果引来了小龙女的吐槽“你们男人果然都是这样呢。”）。不过很遗憾，尽管甘愿陪伴哪吒违逆父亲、下地狱、伐商纣，且在结局分别时依依不舍，但小龙女最终还是没有和哪吒有更进一步的感情发展，对于想要在本作中欣赏浪漫恋爱剧的玩家来说，恐怕是个遗憾。此外，在之后推出各类封神题材改编作品中，类似小龙女性质的角色开始频繁地出现，不知道是不是受《封神榜》这部游戏的影响呢。





▲初次和哪吒打交道的小龙女颇有几分傲娇

除去原创的地狱修炼，从哪吒闹海、转世后前往九龙岛击破四恶人、佳梦关力战魔家四将、破解西岐瘟疫、识破梅山七怪以及最后攻打朝歌，游戏的大体剧情基本符合原著，当然细节上的调整也有不少，例如原著中期就领了便当的闻仲闻太师，在游戏中却是坐镇朝歌的门户青龙关，作为终盘的重要 BOSS 出场，当然以闻仲在《封神演义》中的地位和形象，我觉得这样的安排倒也合理。游戏的剧情是传统的纯单线式开展，不过因为对话剧情文本都是全中文，对于当时普遍不懂日文的 RPG 玩家来说可谓相当亲切，尤其是识破梅山七怪时，需要根据 NPC 的对话寻找可疑人物，使用照妖镜让其真身显露这样的设计。如果是玩日文游戏看不懂对话的话，游玩这样的剧情想必会丧失比较多的乐趣。游戏中比较有特色的一点是流程中的许多 BOSS 都需要先对其使用一次特殊道具之后才能顺利将之击败，比如打四恶人需要用遁龙椿，打魔家四将需要用钻心钉，打琵琶精需要使用捆妖绳，包括最终 BOSS 纣王都需要使用九龙罩阻止其逃跑，虽说这样的设置在日式 RPG 中也不少见，不过倒是非常符合《封神演义》各路神仙争相斗法，各式奇珍异宝你方唱罢我登场的氛围。另外比较意外的是游戏中还有一位并非是原著角色，却是大家都熟悉的穿越人物——美猴王（不叫孙悟空是因为此时美猴王还是出山拜师前的设定），从《西游记》穿越到了本作游戏里的美猴王意外地扮演起了反派角色，坐镇水帘洞成为了梅山七怪的统领，被哪吒一行打败后乖乖地交出了筋斗云，游戏中我方最得力的飞行移动工具就这么来啦。不过，虽然《封神演义》原著涉及有名有姓的人物洋洋洒洒数百人，仅靠一款游戏想要将原著的人物和故事一网打尽还是不太现实。不过像土行孙、雷震子、黄飞虎（他儿子黄天化倒是在游戏中作为 NPC 出现了）以及大反派申公豹等原著中的重要人物并没有在本作中出现，还是让人有些遗憾。



▶《封神榜》原著中诸多有名有姓的人物均会在本作中出现

高完成度的游戏品质

作为一款 1995 年推出的游戏，《封神榜》可以说基本吃透了 FC 的机能，整体表现比起全崴资讯以往的作品成熟很多。本作游戏的画面以当时标准来看算是相当出色，不仅大地图上分布着风格各异的各个区域，而且地狱修炼和最终迷宫朝歌城还有着许多诸如白骨尸体等场景细节，十分精细。图片素材方面，包括全崴资讯在内的台湾厂商早年推出的游戏往往都有着过度借鉴甚至盗用日厂游戏素材的问题（如《圣火列传》盗用了 Capcom《吞食天地》的素材，后来分流出来的悍马工作室开发的《荆轲新传》也有盗用《勇者斗恶龙》怪物素材的情况），不过到了《封神榜》，游戏的素材已经摆脱了借鉴盗用这个问题。游戏中的敌人怪物绘图的素材种类非常丰富，虽然同怪换色的情况依然存在（例如四海龙王和地狱十判官等），但总体来说已经非常让人满意了，不少 BOSS 的绘图极具魄力，能够给予玩家不同于杂兵战的视觉冲击。不过相比出色的画面效果，本作的音乐略让人失望，尤其是战斗 BGM 太过单调，听久了容易让人产生审美疲劳。此外本作除了主线剧情之外，几乎没有任何支线要素，相比日本厂商出品的诸多经典 RPG，在耐玩度上还是要打个折扣。

在游戏系统方面，作为“《勇者斗恶龙》系列”的高仿作品，《封神榜》属于标准的古典式 RPG 的设置，角色的攻击方式除了物理攻击就是法术，不过也吸取了一些诸如双持武器等“《最终幻想》系列”的要素，四位角色在队伍中的职责定位非常鲜明，类型完全固定的。很有意思的一点是，基于“《勇者斗恶龙》系列”的传统来看，玩家们一定会觉得哪吒是能力平衡而全面的主角型人物——其实完全不是！四位主人公中只有哪吒是纯物理系，不会使用法术，虽然命中率不尽如人意，但是攻击能力十分强大，依据使用武器的不同可以发动全体攻击或是单体攻击。在游戏中利用压级技巧让哪吒的敏捷低于姜太公，能够在战斗中吃到姜太公的强化法术的话，在战斗中可以对敌人造成巨大的输出。说到姜太公，我们印象中的 RPG 里的老头角色往往应该都是魔力强大但体力和敏捷不尽如人意，可是姜太公却并非如此，不仅敏捷较高，物攻也不是太弱，拥有花样繁多的攻击、辅助、回复技巧，强化技能疾兵术配合哪吒的物攻可以打出相当暴力的伤害，可谓毫无长者风范，不过这里也凸显了《封神榜》中战斗系统上的一个缺陷，因为《封神榜》战斗中的角色行动顺位，除了使用防御指令外完全固定按照四人的敏捷而定，而姜太公的强化技能天罡术或疾兵术只有一回合有效，换言之假如哪吒先动，姜太公随后释放强化技能也毫无意义，因此必须使用压级法不让哪吒升级（战斗中死亡的队友吃不到经验，因此故意让哪吒战死不复活即可），使其敏捷低于姜太公的话，就能在战斗中让姜太公先行动而使哪吒享受到姜太公的强化技能，从而体现其最强的实力。



▲本作在敌人造型的绘制上可谓非常细致

作为哪吒的好友，在后世有着二郎神之名的杨戬虽然立绘是一副帅气的战士打扮，但令人大跌眼镜的是他在游戏中其实是一个法师 + 肉盾系角色，物理攻击是弱项，但却拥有最高的防御力和种类最多的攻击法术（幻雷公 / 幻地牛 / 幻火龙等），虽然是属于比较奇怪的类型，不过综合来讲杨戬的输出还是相当可靠的，而惟一的女生小龙女就是标准的治疗役了，她拥有最强的单体治疗术，能清除各类异常状态，同时拥有队内的最高敏捷，当然物理攻击力、防御力和血量也是最低的（因此在金钱有限的情况下，小龙女的武器更换的优先级是最低的），因此在战斗中要专心保护好她哦。不过奇怪的是作为专业治疗，小龙女并没有群体回复技能（群体回复技能在姜太公身上），或许也是为了体现出 4 个角色的性能差异，希望玩家们能够物尽其用吧。

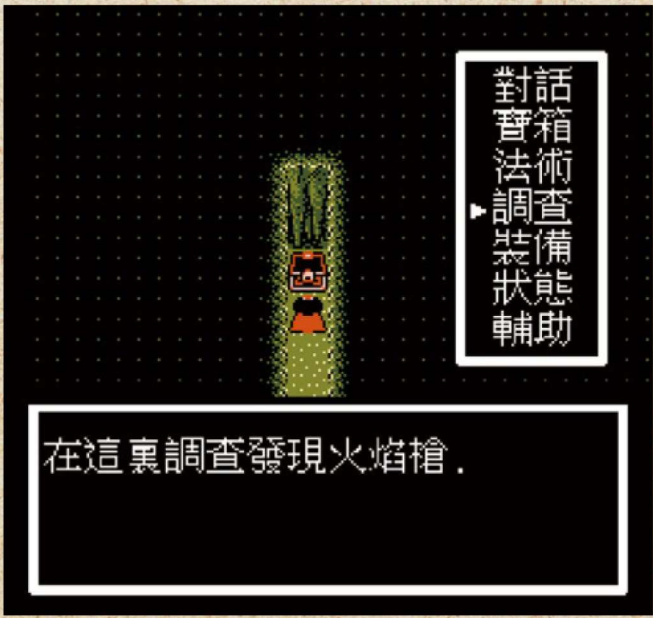
永恒的乐趣——BUG 与秘技

钻研各种秘技永远是 FC 时代的游戏玩家最大的乐趣之一，当然有些秘技是设计漏洞或 BUG，而有些秘技则是开发者刻意为之。《封神榜》自然也不例外，游戏中比较有名的 BUG 有姜太公的终极术，终极术这个法术可以秒杀任意小怪，对 BOSS 使用虽然必定 MISS，但是在使用终极术后姜太公若发动普通攻击，这个普通攻击同样是带秒杀效果的，甚至连最终 BOSS 纣王也不例外。而姜太公的强力辅助技天罡术 / 疾兵术同样有一个 BUG 设定，尽管这两个技能持续时间只有 1 回合，但是如果在其使用的回合中结束战斗，强化效果可以延续到下一场战斗的第一回合，利用压级法让哪吒的敏捷低于姜太公，能够在战斗中吃到姜太公的辅助技能后，将这一

BUG 配合哪吒自身的乾坤圈等全体攻击武器，可以实现每场战斗一开始都能自动带上强化效果秒杀敌方小怪，让辅助技能的强化效果在杂兵战中无限延续下去，大幅度节省了队伍的法力值消耗。

不过说到秘技 BUG，果然不得不提的还是游戏内置的无敌模式（相当于 DEBUG 模式），在游戏中同时按↑ +SELECT+START+B 键这四个键后，会出现一种特殊的音乐，这便意味着玩家已经进入了无敌模式之中，之后在地图画面下按 SELECT 键便可以在穿墙模式和正常模式中切换，穿墙模式下玩家不会遇敌，可以自由穿过绝大多数地形和障碍物（一部分特定障碍依然无法穿过）；而在地图画面下按 START 键，队伍中全员的剩余升级经验会变成 1，之后只要再打一场战斗就能升级；而进入战斗后按下 START 键，玩家队伍会立即秒杀敌人获得战斗胜利，并获得相应的金钱和经验，另外这里若在战斗结束所有字幕结束前，玩家按 A 键的瞬间同时继续按 START 键，则由于依然处于战斗状态画面而让我方再次胜利。利用无敌模式，在游戏一开始就直接去朝歌找纣王战斗，由主线剧情中我方尚未获得九龙罩，无法阻止纣王逃跑，因此可以无限和其战斗，让全队快速练满等级。

此外，哪吒的最强武器火焰枪在游戏中只能获得一把，无法实现双持，因此游戏中是否有第二把火焰枪的存在一直是当初《封神榜》玩家们争论的话题，当然就目前诸多玩家的挖掘来看，来看至少在原版中第二把火焰枪的确是不存在的，缤纷剑 + 火焰枪便是哪吒最终级的武器配置。而游戏中可以获得总共 3 把小龙女的最强武器龙筋鞭这点也颇为诡异，有玩家通过修改游戏发现火焰枪和龙筋鞭的内存地址只隔 1 位，因此猜测没有火焰枪的缘故或许是当初开发者不慎把原来的第二把火焰枪错设定成了龙筋鞭？而后来网上流行的《封神榜》双火焰枪改版就是把其中一把龙筋鞭改回了火焰枪。



▲关于是否存在第二把火焰枪的争论在网络上持续了很久。

结语



《封神榜》是全崴资讯开发的最后一款 FC 游戏，在这之后全崴资讯还在 MD 上推出过《新乞丐王子》这部优秀的 RPG。但此时由于随着游戏主机的更新换代，以 SS、PS 为首的新一代主机横空出世，全崴资讯的开发能力也逐步与潮流脱节，由于本土 16 位机 Super A'Can 的失败，全崴资讯曾想要努力抓住次世代游戏开发的一线生机，但最终未能遂愿，1997 年于 PS 及 SS 平台推出的《模拟动物园》成为了其绝唱。1998 年之后全崴资讯开始脱离游戏研发业务，逐步从玩家们的视野中消失。时过境迁，现在的全崴资讯早已改名为台湾全崴科技有限公司，并转型成为一家 OEM 及电子产品制造企业，和电子游戏再无任何关联。对于当年 FC 时代的老玩家来说，想必会是感慨万千吧。

另外不得不说的是，在正版意识和相关法律都已经完善的当下，在回顾 FC 时代中文老游戏的同时，盗版问题其实也是我们不能回避的一点，实际上早期中国台湾厂商开发的许多中文游戏都或多或少难以摆脱抄袭和盗版的嫌疑，包括全崴资讯虽然也曾在很长一段时间背负过盗版厂商的骂名，但作为台湾家用主机游戏开发的先行者和探索者，我们还是应当客观看待全崴资讯对中文游戏所做出的贡献，全崴资讯作为游戏开发商的历史依然值得每一位喜爱中文游戏的玩家尊重和怀念。



2018年9月13日，一款名为《阿尔戈斯战士》（日版名：アルゴスの战士，美版名：Rygar）的怀旧游戏登上了NS平台。其实这款游戏早在2014年就已经登陆了PS4平台，只不过当时很少有玩家会注意到它。尽管这个游戏的名字看起来似乎十分陌生，但当年它的FC版在中国可是相当受欢迎，不少玩家甚至将其视为FC上最好的动作游戏之一。只不过当年它的名字不叫《阿尔戈斯战士》，而是《未来战士》。借着本期怀旧别册的机会，纱迦就带大家回顾一下这个经典的游戏系列。

文 纱迦　美编 01

来自希腊神话的未来战士

——《阿尔戈斯战士》系列回顾

阿尔戈斯的起源——街机版

Tecmo的街机时代

《阿尔戈斯战士》最初是一款由Tecmo开发的街机游戏，于1986年5月上市。如今说到Tecmo，大家的第一反应应该是《忍者龙剑传》《死或生》《零》《影牢》这样的主机游戏，它和街机似乎关系不大。不过在20世纪80年代，Tecmo可是日本有名的街机厂商。

Tecmo的历史比较久远，其前身是1964年9月成立的帝国管财株式会社，不过当时它只是一家物业公司。1977年10月，该公司改名为Tekhan，开始进军游戏产业。1986年1月8日，Tekhan正式改名Tecmo。顺带一提的是，Tecmo成立后，一些Tekhan的老员工选择了离开，其中就包括原野直也、横山秀幸、冈田耕始这三位。他们于1986年4月7日组建了自己的游戏公司，这就是大家十分熟悉的Atlus。

阿尔戈斯战士
原名：アルゴスの战士
开发商：Tecmo
机种：街机
发售日：1986年5月

早年间的Tekhan/Tecmo靠街机游戏起家，后来随着Capcom、SNK等街机巨头的兴起，再加上主机市场的日益繁荣，Tecmo才慢慢转型。不过即便如此，Tecmo也留下了《星际力量》（Star Force，FC版捧红了高桥名人）、《Tekhan/Tecmo世界杯》等一系列成功的街机游戏。《阿尔戈斯战士》也是Tecmo的街机代表作。

硬核动作游戏

《阿尔戈斯战士》街机版是一款标准的2D横版过关游戏，玩家要操作游戏的主人公不断向右前进，敌人会从前、后、地下、空中不断出现，数量多而且密集，基本没有闪躲的空间。玩家要做的事情就是用手上的武器尽快地消灭敌人，偶尔还要跳过万丈深渊。游戏一共有27关，除了一个所谓的最终BOSS外，流程中没有真正意义上的BOSS战。

游戏的主人公使用一种名叫迪斯卡玛的武器，其外形像是一面盾牌上缠绕了一根铁链。在本作中，迪斯卡玛并不是用来防御的，其主要功能就是被扔出去攻击。游戏中存在着5种斗神（即强化道具），它们能够赋予迪斯卡玛不同的作用，包括：

远到之斗神：加强攻击距离
强威之斗神：具备贯通杀伤力
踏杀之斗神：杀伤脚下踩到的敌人，能秒杀包括最终BOSS在内的强敌
斗气之斗神：一定时间内无敌
天空之斗神：能攻击正上方

本作的难度非常高，随着关卡的增加，后期敌人的数量可谓铺天盖地。尽管没有什么BOSS战，但密密麻麻的杂兵就够玩家受的了。而且主人公是一击即死，攻击手段又很单调，一旦挂掉重来的话往往就直接崩盘了。而作为一款早期的街机游戏，《阿尔戈斯战士》街机版也存在着音乐单调、玩法单调的问题。尽管总关卡数多达27关，但中后期关卡存在着明显的重复现象。这些缺点都使得本作在街机环境相对滞后的国内没有流行开来。



| Tekhan/Tecmo早年间注重街机市场的策略，对系出同门的Atlus也造成了很大影响，Atlus成立后除了不断折腾各种“女神”外，在街机上也不乏《豪

Argus 的来历

《阿尔戈斯战士》的日版原名为“アルゴスの战士”，“アルゴス”也就是“阿尔戈斯”(Argus)。这个词来自希腊神话，在希腊神话中有很多个“阿尔戈斯”，其中最出名的是百眼巨人阿尔戈斯。相传他有一百只眼睛，睡觉时眼睛轮流睁闭，因此非常适合看守这一职位。阿尔戈斯杀死过不少怪物，其中最有名的是女妖厄喀德那。后来天后赫拉将宙斯的情人伊俄变为母牛，让阿尔戈斯日夜不停地看守，直到赫耳墨斯受宙斯之命用计将其杀死。为了表彰阿尔戈斯的忠实，赫拉将他的一百只眼睛安在了孔雀的尾巴上，这就是孔雀尾上有眼睛图案的来历。

不过在希腊神话中，Argus 其实是一个很常见的名字，拥有这个名字的人和事物将近 10 个，甚至连奥德修斯有条狗都叫这个名字。从街机版和 FC 版来看，“阿尔戈斯”应该是个地名。而从 PS2 版的设定来看，“阿尔戈斯”和那位百眼巨人是有很深渊源的。考虑到本系列从来都不是完全照搬希腊神话，因此就不必深究了。



▲阿尔戈斯战士街机版宣传海报。

一代经典——FC 版

改头换面

以街机起家的 Tecmo 起初并不重视 FC 市场，直到自家的《星际力量》街机大爆发。踌躇满志的 Tecmo 原本指望《星际力量》FC 版大卖，然而当时任天堂根本没把初来乍到的 Tecmo 看在眼里，直接将《星际力量》的移植工作交给了旗下大将 Hudson。Hudson 对于《星际力量》的移植工作十分不上心，直接把卡带容量砍了一半，导致游戏内容大幅缩水。此举令 Tecmo 上下感到极为痛心。此后 Tecmo 总算争取到了自主移植权，后来《星际力量》的美版就由 Tecmo 本社亲自操刀完成，游戏素质远远高于日版，《阿尔戈斯战士》FC 版的超高素质也因此受益。

1987 年 4 月 14 日，FC 版《阿尔戈斯战士》在日本发售。这距离街机版上市有 11 个月时间，足见 Tecmo 态度之认真。不过 FC 版来了个改头换面，这点不用玩游戏，从游戏的宣传图上就能看出来。街机版宣传海报是一位半裸肌肉男手提怪物头，一看就是走爽快暴力风格的动作游戏。而 FC 版封面描绘的却是一个可爱的小男孩在和几个 Q 版怪物作战的场面，游戏名也变成了《アルゴスの战士 はちゃめちゃ大进击》(阿尔戈斯战士 乱七八糟大进击)。

阿尔戈斯战士（又名：未来战士）
原名：アルゴスの战士 はちゃめちゃ大进击
开发商：Tecmo
机种：FC
发售日：1987年4月17日



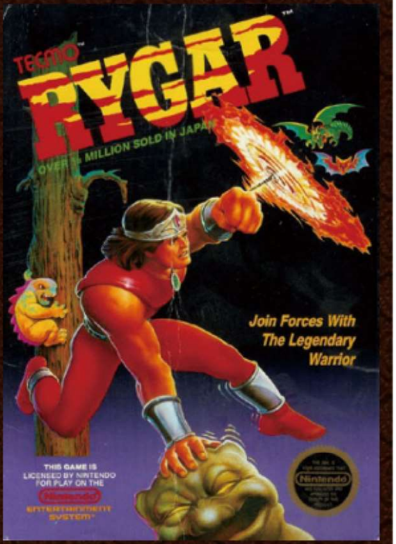
TIPS

Rygar 的来历

《阿尔戈斯战士》的美版原名为“Rygar”，这个名字的来历要从街机日版开始说起。街机日版的故事简洁明了：公元 19XX 年，兽王莱加率领野兽大军统治了世界，人类在莱加的统治下瑟瑟发抖，从阿尔戈斯而来的战士为了人类而战。故事中的兽王莱加，其原名是“ライガ -”，对应英文是“Ligar”，其含义是狮虎，即由雄狮和雌虎杂交生下的动物。

街机美版同样是这么一个故事，但逼格高了很多。美版故事的开头是这样的：自地球诞生以来已经经过了 45 亿年，出现了很多地球的统治者，但他们最终都会输给时间，如今最新的统治者莱加出现了……

在美版中，玩家控制的主人公有了名字，这个名字正是 Rygar。那么这个名字有什么含义呢？其实 Rygar 是由 Ligar 变来的，在日语中 li 和 ry 的写法都是ライ。也就是说，在日语里主人公和最终 BOSS 的名字是一样的，只是由于日版主人公没有名字所以没人发现。在后来的 PS2 版中，日版的主人公名字为扎伊（ゼ - ン），而美版仍为 Rygar。





▲街机版《阿尔戈斯战士》同样存在《星际力量》里的100万分隐藏奖励，玩家需要在特定关卡打出北斗七星，之后再攻击特定位置打出秘传书，吃掉秘

1987 年的银河城

《阿尔戈斯战士》FC 版的设计思路可以说是和街机版截然不同。街机版的特色是敌人又多又快，玩起来紧张刺激。FC 版由于机能的限制做不出街机版的感觉，索性反其道而行之，同屏敌人数量不仅少，速度也慢，同时玩家的攻击手段也被大幅删减。

不过战斗本来也不是 FC 版的重点，FC 版的特色在于引入了“银河城”的概念。按照维基百科的定义，“银河城”游戏中通常有可供玩家探索的大型相连世界地图，但是进入地图某处的特定地点往往会有门或其他障碍物限制玩家，只有当玩家在游戏中获得特殊道具、工具、武器或能力后才能通过。这些新的提升还能帮助玩家击败更高难度的敌人并找到捷径和秘密区域，包括经常回顾已经探索过的地图区域。

FC 版没有采用关卡制，每个区域（高山、森林、地底洞穴、龙之神殿、空中平台、高塔）都通过一张大地图（平原）连结起来。玩家需要在大地图上且战且进，自行寻找每个区域的入口。大地图采用俯视角玩法，各个区域一般采用传统的 2D 横版动作玩法。每个区域都存在一些隐藏道路，这些隐藏道路初期并不能进入，需要玩家在其他区域获得对应的工具后才能进入。游戏中共收录了 4 种用来开路的工具，分别是：

锁链：利用它可以上下攀爬

滑轮：用来通过铁索桥

弓箭：在指定地方架设铁索桥

笛子：用来开启通往最终迷宫天空之城的道具

不难看出，《阿尔戈斯战士》FC 版完全符合“银河城”游戏的定义。要知道这可是 1987 年的游戏。



TIPS 少不了的出城

出城是“银河城”游戏永恒的魅力。看到这里可能有人会问，既然说《阿尔戈斯战士》FC 版是“银河城”游戏，那么它能出城吗？答案是肯定的。《阿尔戈斯战士》FC 版的流程不算长，在熟悉流程后一般两小时左右就能通关，快的话能控制在 30 ～ 40 分钟。不过如果要用邪道方法的话，世界记录是不到 5 分钟。这个邪道方法需要用到高速连发，开启高速连发的跳跃攻击后，主人公有一定几率会卡在空中不掉下来，利用这一点就能来到很多平时无法进入的区域。有了这条秘技后，只要一开始取得锁链，之后用 BUG 来到空中平台区域，在 BOSS 战房间用 BUG 跳到画面右方，就能直接进入最终 BOSS 的房间，将其击败即可通关。

引入 RPG 要素

《阿尔戈斯战士》FC 版相比街机版的另一大改变就是引入了 RPG 要素。主人公不再像街机版那样一击即死，而是有血量的概念。FC 版为主人公设计了腕力、胸力、精神力三项数值，腕力即攻击力，胸力即防御力，精神力则类似于 MP，通过消耗精神力来发动三项特殊能力，分别是 POWER UP（增加武器的攻击距离）、战士的气合（全屏攻击）、体力回复。坑爹的是这三项特殊能力需要玩家暂停游戏后手动选择发动，而它们的名称又不是汉字，所以当年很多中国玩家都不知道精神力是干嘛的。

提高腕力、胸力的方法很简单，只要不断杀敌就可以了。《阿尔戈斯战士》FC 版和很多早期动作游戏一样，可以通过来回拖动版面来让死去的敌人复活，原本这是一种为难玩家的做法，但反过来也能利用这一点来提高能力。至于精神力是通过道具来回复的。



▲FC版中与斗神老爷子的对话经常被国外玩家拿来恶搞。

不解之缘

《阿尔戈斯战士》FC 版被国内玩家称为《未来战士》，原因不详，估计是当时盗版商照搬的港台翻译。对于当时的玩家来说，《未来战士》的难度未免过高了。尽管《银河战士》初代已经在一年前发售，但当时的中国玩家里就没几个人听说过 FC 磁碟机。大部分玩家眼中的动作游戏都是线性关卡制的，完全不能理解这种探索解谜的思路。尽管游戏中存在提示，但那个年代无论英文日文都很少有人看得懂。游戏的最大难点莫过于要在初始区域的最高处使用笛子才能进入最终迷宫，而笛子需要在暂停菜单中选择使用，这个设计卡住了无数中国玩家。不过尽管很多玩家都无法通关，但这并不妨碍不明觉厉的中国玩家将其视为一代神作。

在《电子游戏软件》诞生前的 20 世纪 90 年代初期，曾经有一本名为《电视游戏一点通》的书，启蒙了无数中国玩家。该书大获成功后还推出了数本续集，《电视游戏一点通 续一》就应广大玩家的要求制作了 20 页《未来战士》攻略。但坑爹的是，这篇攻略并没有做完，作者没有发现笛子的正确用法。于是

▲《阿尔戈斯战士》FC版第1关的落日场景，加上莲谷通治谱写的游戏主题音乐，早已是游戏界公认的经典。在2017年发售的《无双全明星》中收录了

这篇攻略最后写道："本游戏永无结局，总之，世上无难事，只怕有心人。"如今如果大家看到这样的攻略，想必是会问候主人公直系亲属的。但在那个年代，能看到一本讲述电子游戏的书，对于每个玩家而言都无异于自己的圣经。如今回想起这件事，惟有满满的感动。



▲在这里使用笛子就能进入最终迷宫。

褒贬不一

如果说《阿尔戈斯战士》FC 版在中国玩家这里是"好评如潮"，那么在日本玩家那边却只有"褒贬不一"。日本玩家最大的不满，就是 FC 版和街机版完全不同。可以这么说，除了游戏的名称以及主人公的造型和武器外，这两个版本没有任何相似之处。FC 版固然有很多先进理念，但在动作层面上有着大幅删减，对于那些冲着街机版名号买回家的人来说无疑会感到深深的失望。相反，中国玩家由于接触到街机版的人不多，就不会有这方面的感受。

日本玩家差评的另一个理由是 FC 版"封面欺诈"。前面说过，FC 版的封面设计走的是可爱的 Q 版路线，副标题也是很不正经的"乱七八糟大进击"，这让很多对街机版不怎么了解的人以为是一款轻松休闲的动作游戏，然而实际游戏风格却与他们的想象大相径庭。尽管日本玩家有这样那样的不满，FC 版最终还是凭借自身过硬的素质。成为了全世界玩家公认的 FC 名作，这也为其 15 年后的翻身复活埋下了伏笔。

阿尔戈斯十字剑



《阿尔戈斯战士》街机版于 1988 年3月25日登陆了SEGA MarkIII 主机，改名为《阿尔戈斯十字剑》（アルゴスの十字剑）。SEGA MarkIII 是 SEGA 于 1985 年 10 月 20 日推出的第 3 世代主机，在海外名为 SEGA MASTER SYSTEM，这台主机后来在与 FC 的较量中败下阵来。这个版本由 Salio 制作并发行，这家公司是首个加入 SEGA MarkIII 阵营的第三方，在 20 世纪 80 年代与 Tecmo 关系良好。

《阿尔戈斯十字剑》标题中的十字剑，仅出现于剧情中。主人公使用的武器依然是迪斯卡玛，他的任务是夺回被兽王莱加抢走的十字剑。《阿尔戈斯十字剑》的玩法和街机版比较相似，是一款标准的动作游戏，和街机版一样也有 5 种斗神。不过街机版有 27 个小关，而这个版本改为 5 个大关，关卡和敌人都经过了全新的设计，另外增加了全新的 BOSS。这个版本的最大问题是流程极短，说是 5 关，其实第 5 关就一个最终 BOSS。熟练的玩家不到十分钟就能通关。

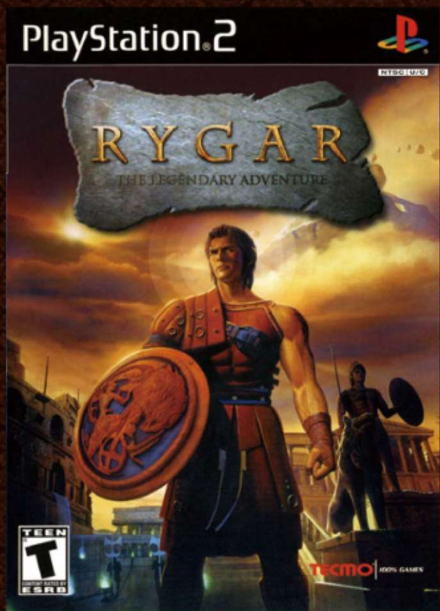


经典归来——PS2 版

完全新作

时光荏苒，转眼到了 2002 年。在这一年的 E3 展上，Tecmo 出人意料地公布了《阿尔戈斯战士》于 PS2 平台上的新作。新作仍然名叫《阿尔戈斯战士》，游戏内容和之前的街机版和 FC 版都不相同。消息传来，立刻引发了老玩家的狂欢。最终游戏于 2002 年 12 月 5 日发售（日版），一年后该作还推出了官方中文版，正式名称为《阿格斯战士》。此举在当时是极为罕见的，从侧面证明了当年的《未来战士》在华语市场有着多么强大的号召力。

《阿尔戈斯战士》PS2 版参考了当时大热的《鬼武者》，在细节方面犹有胜之。两者均采用固定场景 + 锁定视角的设计，但《阿尔戈斯战士》PS2 版没有照搬《鬼武者》坦克式的操作，直接采用了摇杆直观操作。主人公扎伊的武器不光可以用来进攻和防御，还可以用作移动，这个设定还要早于《鬼武者 3》。而尤其令人赞叹的是，《阿耳戈斯战士》PS2 版的场景称得上是雄伟壮丽，给人一种气势磅礴之感。尤其是游戏末期的天空之城，在当时看来相当令人震撼。



阿尔戈斯战士（又名：阿格斯战士）
原名：アルゴスの战士
开发商：Tecmo
机种：PS2
发售日：2002年12月5日



希腊神话大乱炖

《阿尔戈斯战士》PS2 版的剧情虽然取材于希腊神话，但有大量改动。基本上只是借用了一些角色的名字，和原本的希腊神话毫无关系。大家可以自行体会和吐槽。

故事发生于阿尔戈女神创立的阿尔戈斯王国，主人公扎伊是一名失去记忆的战士。阿尔戈女神的后裔哈尔摩里亚公主被厄喀德那和伊卡洛斯率领的怪物大军捉走，扎伊在阿尔戈女神的指引下获得了阿尔戈斯王国的至宝迪斯卡玛，踏上了拯救公主的道路。然而随着剧情的深入，扎伊发现大反派厄喀德那竟然是他的母亲。原来在很久以前，众神用 3 个迪斯卡玛封印了为非作歹的泰坦一族。之后神界三战士中最强大的天空战士亚历山大受到泰坦一族的首领克罗诺斯的诱惑，为了得到全部的迪斯卡玛开始攻击阿尔戈斯王国。三战士中的冥界战士亚里士多德决心保卫王国，与亚历山大誓死一博。但人民害怕亚历山大的威胁，决定向亚历山大投降，于是转而攻击保卫他们的亚里士多德。亚里士多德在极度失望的情况下受到泰坦一族的诱惑变成了伊卡洛斯。而厄喀德那本来是埃及女王克丽奥佩特拉，她误以为自己的儿子小凯撒被阿尔戈斯军所杀，为了报仇她在临死前吞食了泰坦的肉，变成了泰坦一族。最终扎伊打倒了守在天空之城的伊卡洛斯，公主用一首《WISH》唤醒了他的良知。扎伊在伊卡洛斯的帮助下击败克罗诺斯，再次封印了泰坦一族。





▲厄喀德那/克丽奥佩特拉的设定原画。

TIPS
兼松聪

《阿尔戈斯战士》PS2 版的制作人是兼松聪，他出生于 1963 年，1986 年大学毕业后进入三菱制钢，但很快他就厌倦了自己的工作，于 1993 年加入 Tecmo。兼松聪是一位多才多艺的游戏人，他喜欢音乐，曾经有在接受采访时边奏吉他边回答的事迹。除了亲自负责的“《怪物农场》系列”、《阿尔戈斯战士》PS2 版外，他还参与了 Team Ninja 众多游戏的开发工作，在 Tecmo 期间他还先后担任了贩卖部长、战留本部副本部长等职务。2007 年他从 Tecmo 辞职，同年创立了英灵殿游戏工作室（Valhalla Game Studios）。他与板垣伴信关系良好，板垣伴信离开 Tecmo 后，于 2010 年 3 月加入了英灵殿。如今兼松聪是英灵殿的首席执行官。



玩家评价

尽管《阿尔戈斯战士》PS2 版看上去很美，但游戏的缺点也很明显。首先是游戏的内容不够丰富，总共 7 关的流程，一周目大约 8 小时就能通关，熟练之后 3 小时通关不在话下。游戏的隐藏要素不多，主要是 25 块秘石。通关后可以继承能力和秘石，导致多周目游戏的难度大跌。3 种迪斯卡玛的动作设计十分出色，然而杂兵总共只有 5 种，给人一种英雄无用武之地的感觉。

不过要说到玩家评价的话，不可不提的是大受好评的披萨模式。这个模式需要玩家通关后才会出现，在这个模式里迪斯卡玛的造型变成了一块披萨，打人时的音效也会发生变化。这种换皮的设计在动作游戏里是很常见的，然而披萨模式强就强在它连游戏剧情都改了。全新的故事背景如下：

生意兴隆的阿尔戈斯披萨店，在新开的克罗诺斯披萨店的影响下收入大跌。为了维护阿尔戈斯披萨店的声誉，新锐

店员扎伊毅然变身为送餐员，他不仅要在限定时间内将披萨送到点餐人（BOSS）手上，还要打消他们想吃霸王餐的念头，最后还顺便拆了克罗诺斯披萨店的招牌。扎伊也成功赢得了年轻貌美的女店长（公主）的芳心。

在披萨模式中，虽然角色对话没有改变，但字幕全被修改为了恶搞版。而将最高难度以 S 评价通关后，还会追加寿司模式，不过这个模式就没有恶搞剧情了。



▲《阿尔戈斯战士》PS2版的音乐由莫斯科交响乐团演出，此张OST里还收录了游戏的主题歌《WISH》的CG MV，以前曾收录于《游戏光环DVD》中。

偷天换日——Wii 版

肌肉冲击

在 PS2 版发售 6 年后，Tecmo 于 2008 年 12 月 11 日在 Wii 平台推出了《阿尔戈斯战士 肌肉冲击》，这是系列的最后一作，也是 Tecmo 在 Wii 平台的最后一部作品。

《阿尔戈斯战士 肌肉冲击》的特色是支持 Wii 的体感操作。迪斯卡玛本质上是一面带着锁链的盾牌，使用时主人公要用力将其扔出去，然后再利用锁链回收，整个过程和 Wii 的体感操作相当契合，因此玩家都比较看好此作。另外该作的主人公变成了一位白色头发、浑身肌肉的酷哥，看起来就觉得十分带感。然而玩过 PS2 版的玩家在看过宣传视频中不免心中生疑：为何视频中的敌人和场景那么熟悉呢？真相在游戏发售后得到了揭晓。



阿尔戈斯战士 肌肉冲击
原名：アルゴスの战士 マッスルインパクト
开发商：Tecmo
机种：Wii
发售日：2008年12月11日

虚假宣传

原来《阿尔戈斯战士 肌肉冲击》就是 6 年前的《阿尔戈斯战士》PS2 版。游戏的流程、关卡、剧情都和 PS2 版一模一样，为数不多的区别就是换了主人公、加了两种新敌人，以及作为最大噱头的体感操作。其实从 PS2 移植到 Wii 上也不是不可接受，Wii 时代有很多厂商都在这么做，但恶劣的是 Tecmo 没有在任何场合中说明这一点，反而是在误导玩家这是系列全新作，这吃相就有些难看了。而且 Tecmo 也没有对游戏本身存在的一些缺点进行修改，主人公虽然换了人，但剧情还是没变，看起来别扭极了。考虑到 2007、2008 两年 Tecmo 流失了一大批人，其中就包括兼松聪、板垣伴信这样的得力干将，出现这种情况多半与此分不开干系。《阿尔戈斯战士》PS2 版在当年是个好游戏，但在 6 年后已经有《战神》这样的名作珠玉在前，即使是《鬼武者》这样的百万级作品都已一蹶不振。这样的骗钱之作自然不可能获得好评价和高销量，于是“《阿尔戈斯战士》系列”也到此为止了。

TIPS

迪斯卡玛

迪斯卡玛是本系列原创的武器，其原名为 Diskarmor，取自 disc+armor 之意。历代《阿尔戈斯战士》的主人公都使用迪斯卡玛，只是功能略有区别。在 IGN 评选的游戏百大武器中，迪斯卡玛排名第 93 位。

迪斯卡玛的攻击方式与“《战神》系列”里的混沌之刃比较接近，可能正是出于这个考虑，无良盗版商将《阿尔戈斯战士》FC 版改为了《战神》，你别说还真是毫无违和。





结束语

随着 Tecmo 与 Koei 的合并，昔日 Tecmo 的大量经典之作都不见天日，《阿尔戈斯战士》作为一款成名于 20 世纪 80 年代的名作，要想推出续作更是难上加难。不过经典是永远不会被人遗忘的，无论是《无双全明星》的致敬，还是街机版登陆 NS 的事实，都说明 Koei Tecmo 没有忘记这个 IP。希望在不久的将来，我们还能看到这位从希腊神话中走出来的未来战士。

